TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

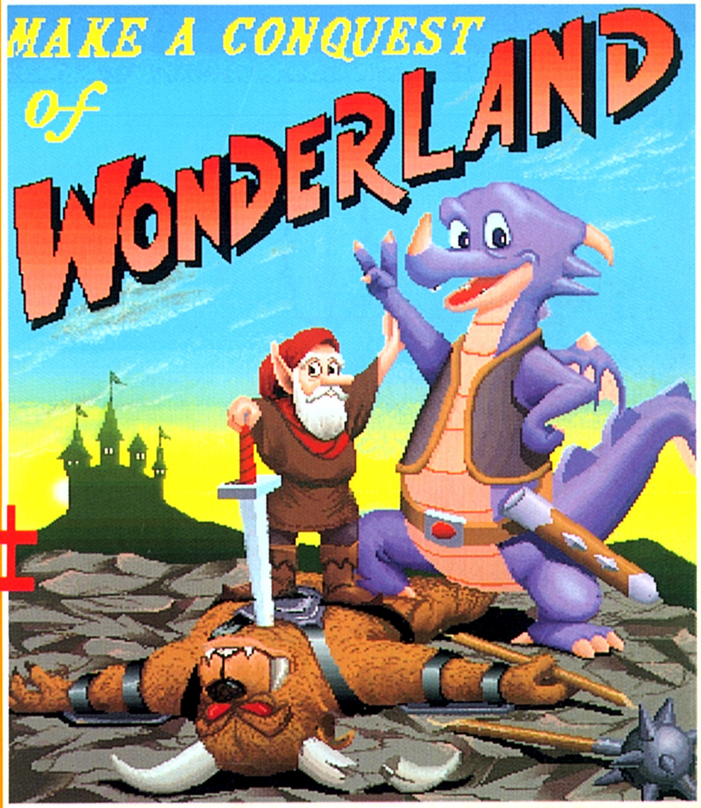
1990年7月20日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第14号通巻99号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

別冊ふろく付!!
キャプテン翼2
★★★★2★★★★
必勝ガイドブック
完全データ満載!

1990・7・20 360YEN税込
VOL.14

緊急報告
スーパーファミコン今秋に!!
ついに発売日、定価が決定した世界最強のスーパーマシンの最新情報をお伝えします!!

マイト&マジック
バーズテイル
AD&D ヒーローオブランス



●これがおすすめ!夏の新作徹底紹介!
HOT GAME SCANNER
ビックリマンワールド激闘聖戦士
燃えプロ'90感動編
獣王記／Dr.マリオ
ゴルゴ13・イカルスの謎
ソルスティス／パラメデス

●困ったときはこれを読め
シミュレーションゲームお助け講座
水滸伝天命の誓い

●小説ウィザードリィII 作／ベニー松山
「風よ。龍に届いているか」
●コミック版ウィザードリィ・第2部 作／石垣 環
「鳳凰の塔」
●コミック版DRAGON LORE 作／外薗昌也
「最後の竜に捧げる歌II」

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会


KONAMI
強くてキュートで人気者。これが噂のT.M.N.T.だ。
すっごいカメが現われた。全米を熱狂のウズにたたき込み、太平洋を一気に泳ぎきり、ついにこの夏日本上陸。カメなのに陽気、カメなのにキュート、カメなのに当世一代の人気者。その名も「T.M.N.T.」。こいつらの元気はふつうじゃないぜ。
レオナルド(刀)
「T.M.N.T.」のリーダーだ。責任感と剣術の腕は、誰にも負けないぞ。
ドナテルロ(棒)
メカに強く飛行船もつくってしまう。棒を自在に使いこなす達人だ。
これが噂のT.M.N.T.だ!
TEENAGE MUTANT
Teenage Mutant Ninja Turtles[R] is a registered trademark of Mirage Studios, USA
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977 以上、全11局開設しております


ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES®
全米で史上No.1ヒットの映画まもなく日本デビュー!
ラファエル(サイ)
クールで冷静なインテリ戦士。でも
皮肉を言うのが、たまにキズ。
GAME BOY™用
カセットシリーズ
BONUS GAME 2
LIFE
ミケランジェロ(ヌンチャク)
軽くて明るくてお調子者。ピザのこと
でいつも頭がいっぱいだ。
夏休み発売予定
予価3,500円(税込)
NINJA "TURTLES"
©1990 Mirage Studios, USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. ©KONAMI 1990
コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ゲームボーイ™は任天堂の商標です

ファミコン必勝本
Vol.14
1990年7月20日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
捧綾
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグロープスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

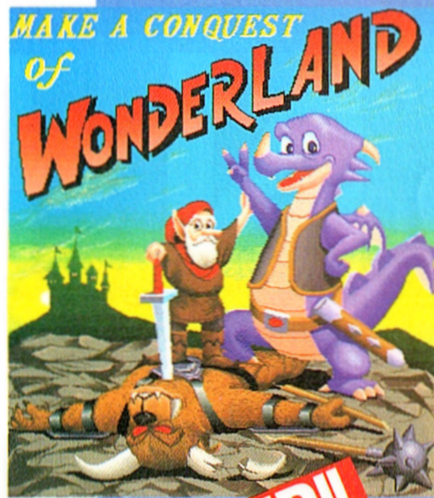
●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

とじこみスペシャルVol.14

FANTASY LAND

COMIC & NOVELS



SUPER!! HIPPON

HOT GAME SCANNER

コラムランド

ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

DI-SICION

スーパーファミコン、11月21日発売、￥25000（税込）に決定

●サードパーティは33社。同時発売ソフトは「スーパーマリオ4」など任天堂の3作に。

任天堂・スーパーファミコンの価格は￥25000（本体価格￥24272、うち消費税額￥728）、発売日は'90年11月21日に決定した。

ひとつの新製品というより、次世代のゲーム文化を背負うと期待されるニューマシンの価格と発売日は、多くの人が注目した。その結果、この数字に対しおおかたは予想通りと判断。市場は混乱なくスーパーファミコンを受け入れていきそうだ。

価格構造を分析してみると、同梱部品には2個のコントローラと取扱説明書のみが含まれ、コストを低くおさえた努力の跡が。ACアダプタとRFスイッチは現行のファミリーコンピュータと同一規格のため、接続端子を付け替えるだけで共用できる。各種AV機器と接続するための、S映像端子ケーブル、RGBケーブル、ステレオ・モノラルの各AVケーブルは別売で用意されている。（価格はいずれも未定）

また「ファミコンが急に無くなることはありえないため」（任天堂）、互換性は一切なし。互換アダプタの発売もない。

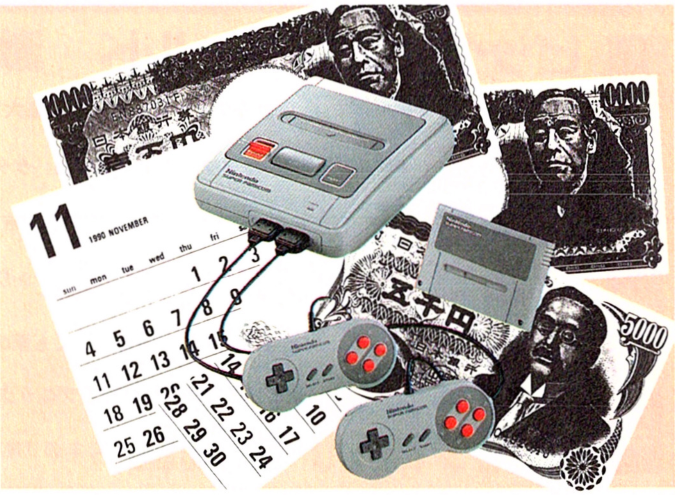
これら設計思想・販売方法を任天堂は「妥協しない高性能をハードに盛り込みながら、ユーザーに無駄な金銭を負担させないケチな考え方」と説明。実際、流通関係者・ソフトメーカー各社もこの考えに理解ある態度を示している。

ハード面では、内蔵メモリー（RAM）の容量が以前発表された、256kbitから1M・DRAMへと大幅に（ファミコンの64倍）強化されたのが特徴的だ。そのためゲームの論理の充実や高速度な演算処理が可能になったとされている。また将来ＣＤロム等の拡張記憶装置が出たとしても、対応がしやすいのではないかと関係者はこの仕様を見て憶測をめぐらしている…。

ソフトは任天堂から同時発売で「スーパーマリオ４」「Ｆ−ＺＥＲＯ」（レースゲーム）「フライトクラブ」（フライトシミュレーション）の３作品がリリースされる。以後、'91年１月から月１作のペースで「新ゼルダの伝説」、「シムシティ」などを発売していく予定。同時にサードパーティ33社が発表され、スーパーファミコンはハード発売前から、ソフトの層の厚さを見せつけた格好となった。昨年７月に発表された21社に加え、12社が追加されたわけだが、パソコンソフト大手メーカー「Ｔ＆Ｅソフト」（『遥かなるオーガスタ』で参入予定）とアメリカの大手ソフトメーカー旧「アクティビジョン」の日本法人、「メディアジェニック・ジャパン」の２社はファミコンには未参入だったため、とりわけ注目を集めた。

各社の開発状況は、概して順調で８月28・29日に開催される流通向け発表会に向けて急ピッチで進んでいるもようだ。６月末日現在で、『グラディウスIIIの移植版』（コナミ）、『R-TYPE II』（アイレム）『ポピュラス』（イマジニア）『イースIII』（東京書籍）『ボンバザル』（ケムコ）『ゼリービーン』（ＣＢＳソニーグループ）『ガデュリン』（セタ）『超魔界村』『ファイナルファイト』（ともにカプコン）などタイトルが挙がっている。これらサードパーティのソフトは、早いもので今年末、遅いもので来年秋の発売予定。

※続報は次号で特集する予定です。



スーパーファミコン参入ソフトメーカーリスト

アイレム	サン電子	東京書籍★
アスキー	CBSソニーグループ	東宝★
アスミック★	ジャレコ	ハドソン
イマジニア★	スクウェア	ハル研究所
エス・エヌ・ケイ	セタ	バンダイ
エニックス	ソフエル★	バンプレスト★
エポック社★	タイトー	ビーピーエス★
カプコン	チュンソフト	ビック東海★
光栄	ティーアンドイーソフト★	ホットビィ★
コトブキシステム	テクモ	ポニーキャニオン
コナミ工業	データイースト	メディアジェニックジャパン

この表は、「スーパーファミコン」ライセンス契約先として任天堂から発表されたもの。（アイウエオ順）
無印のメーカーは'89年７月時点で契約のあった会社で、★印のメーカーはそれ以降に契約を締結、'90年６月に同時発表された会社であることを示す。上記33社のほかにも、参入の意向を示すメーカーは数社（ビクター音産、カルチャーブレーンなど）あり、今後も随時発表され参入サードパーティは増えていく見通しだ。

EXHIBITION

'90SUMMER CES開幕。アメリカゲーム界、最近の傾向

●6月2日～5日、シカゴで開催。海外最大のゲームビジネスショー、CESの現地レポート。

数あるエレクトロニクス・メーカーがずらりとブースを並べるCESは、アメリカのゲーム・トレンドを知ることができる年2回の機会である。今回も、会場全体の中でニンテンドー・オブ・アメリカ（NOA）が圧倒的に巨大な面積を占有した。NES（＝ファミコン）およびゲームボーイの勢いは相変らず圧倒的といっていい。

しかし会場に集まった関係者の間ではこの夏がアメリカのニンテンドー・ブームの1つの転換期であるとする声が強かった。

その第1の理由は、『スーマリ3』のリリースを最後に、日本の良質ソフト貯金をついに使い果たしたこと。これは今まで日本の“お古”で成り立っていたアメリカのNES市場がついに日本に追い付いた、といいかえてもいいと思うが……今回のショウで目玉になった『Dr.マリオ』(NOA)『ロックマン3』(カプコン) などのビッグタイトルは日本国内での発表とほとんど同時である。今後メイド・イン・アメリカの新作NESソフトにも期待がかかる。

第2に、NOAが商売の拡大よりも企業イメージの向上に力を入れなくてはならない時期に来ていること。アメリカ社会の中に日系の企業がとけこんでいくのはかなり難しいことであるが、特にNOAの場合は「半導体貿易摩擦」「独占禁止法」「教育問題」などアメリカではとくにナーバスに取り上げられがちなキーワードをふところに抱えてしまっているのだ。

NOAは今、「ニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップ」というゲーム大会イベントを全米ロードしている。ペプシ、リーボック、マクドナルドなどいかにもアメリカン・ローカルな大企業とガッチリと手を組んでNESユーザーにちっぷりとサービスするイベントだ。この企画の真の目的はNESソフトの販促というよりもアメリカ社会に対してニンテンドーという存在を受け入れてもらうためのCI事業に近い。

市場が熱い今のうちに、ユーザーに徹底サービスをすることによって次の時代の足掛かりをつかもうというのがNOAの戦略だとしたら、日本のファミコン・ファンとしてはアメリカが少し羨ましい感もある。



↑NESソフトのライセンシーだけで56社の巨大なファミリーが集まるニンテンドー・ブースはファミコン植民地の巨大なお城といった感の威容を誇った。



↑今回初参加のエニックスは『ドラゴンウォリアー（ドラゴンクエスト）II』を出展



↑NES対応のピアノ学習システム『ミラクル』（ソフトウェア・ツールワーク社）



↑ニンテンドーのラインナップとしては現在ゲームボーイと『スーマリ3』『テトリス』が大ヒット中。次なるビッグタイトルは『Dr.マリオ』である

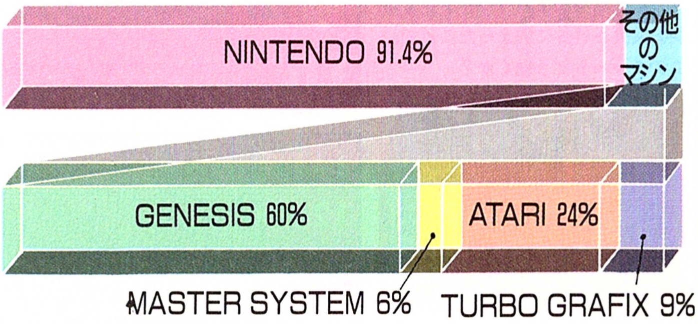


↑セガはM・ジャクソンのキャラクターソフト『ムーンウォーカー』で勝負をかける



↑NECは『PC原人』イチオシ。ポータブルPCエンジンも注目を集めた

アメリカ国内、家庭用ゲーム機シェア比較表



ゲームボーイ好調のニンテンドーは、セガの健闘をものともせず更にシェアを伸ばした。NOAの調査によると、NESユーザーの85%はほかのニューハードの購入に興味がないという。また過去6ヵ月のNESの購買者の年令分布は39%が18才以上だということで、大人をメインにまだまだ新規市場が広がる可能性もある。

●ゲームメーカー週間株式市況

6/4～6/22

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	21300	26400	21300	26100	△4800
コナミ	8600	9650	8400	9100	△ 590
セガ	7940	8730	7850	8460	△ 520
ナムコ	2950	3770	2660	3410	△ 470

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.13のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	コメント
1	3	↑	水滸伝・天命の誓い	光栄	335	光栄お得意の中国歴史シミュレーションゲーム。これもお得意パソコンゲームよりの移植
2	1	↓	キャプテン翼2	テクモ	198	前作好評だった静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。オリジナルストーリーも追加
3	4	↑	忍者らホイ!	アスキー	147	さくまあきらシナリオによるコミカルRPG。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
4	2	↓	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	134	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目。4Mでさらにグレードアップ
5	6	↑	ロックマン3	カプコン	119	人気アクション「ロックマン」シリーズ3作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
6	8	↑	Might&Magic	学研	93	パソコンゲームよりの移植。ファンタジーRPG。195種のモンスターが登場
7	13	↑	ダンジョンキッド	クエスト	87	MAPから武器、魔法まで、プレイヤーが自ら設定することができるコンストラクションRPG。
8	9	↑	女神転生II	ナムコ	83	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにグレードアップ
9	27	↑	ドラゴンボールZ	バンダイ	82	「ドラゴンボール」シリーズ第4弾。悟空の息子の悟飯も活躍。アドベンチャーモードもあり
10	11	↑	ウィザードリィIII	アスキー	76	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る

順位	前回	タイトル	メーカー
11	18	Dr.マリオ	任天堂
12	26	維新の嵐	光栄
13	7	イースII	ビクター音楽産業
14	5	バトルフリート	ナムコ
15	10	ファイアーエムブレム	任天堂
16	—	パロディウスだ!	コナミ
17	23	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン
18	17	SDガンダム外伝	バンダイ
19	—	サンサーラナーガ	ビクター音楽産業
20	15	飛龍の拳III	カルチャーブレーン

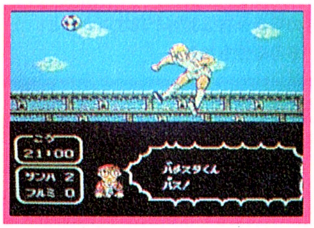
順位	前回	タイトル	メーカー
21	19	迷宮島	アイレム
22	—	探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…	データイースト
23	14	ナイトムーブ	任天堂
24	28	燃えプロ'90感動編	ジャレコ
25	—	孔雀王2	ポニーキャニオン
26	12	ドラゴンクエストIV	エニックス
27	—	バーズテイル	ポニーキャニオン
28	—	獣王記	アスミック
29	25	ウィザードリィ	アスキー
30	—	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ

●水滸伝トップに!!

このところ目まぐるしく変わる首位の座ですが、今号では光栄のシミュレーション、水滸伝が第1位に。やや高めの年齢層を中心に確実に固定ファンをつかんでいるようです。2位のキャプ翼も発売がせまるとふたたび浮上しそうな気配もあります。忍者らホイ!も注目株。初登場ではコナミのパロディウスだ、神宮寺三郎の新作、バーズ・テイルあたりが今後どうなるか?スーパーファミコンの発売も11月に決まったことで、このチャートどう動くか?



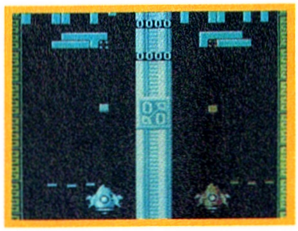
↑遂に1位に。2位と大きく差をつけた「水滸伝・天命の誓い」



↑発売間近な「キャプテン翼2」。前回1位、今回2位

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑何故かコナミの「クォース」が5位にランクイン

●久々のテトリス1位

今回の1位は「テトリス」。2位・3位の「ドラクエⅣ」「FFⅢ」人気RPG2作をおさえ、久々のトップになりました。さすがのビッグタイトルもRPGファンの間では一巡。ファンのすそ野の広い「テトリス」が抜け出してきた、と言ってよいでしょう。



↑今回2位、やや持ち直した感がある「ドラゴンクエストⅥ」



↑あら、3位に落ちちゃった。「ファイナルファンタジーⅢ」

4位は意外にも「桃太郎伝説」。相次いで登場するPCエンジンの桃太郎シリーズは、媒体の露出度が高いための波及効果か。5位は「クォース」。同じくコナミのRPG「摩陀羅」よりも息の長い人気を見せつけつつあります。「熱血高校～」以下、常連が続きますが、新作「イースⅡ」、「バトルフリート」もこの中でもまれている状態。スタートダッシュは鈍かったようです。ゲームソフトは夏休みを前に、やや低迷期。



↑「イースⅡ」も見事、ランクインを果たしました

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	5	テトリス	B.P.S.
2	3	ドラゴンクエストⅣ	エニックス
3	1	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア
4	―	桃太郎伝説	ハドソン
5	―	クォース	コナミ
6	2	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
7	―	イースⅡ	ビクター音楽産業
8	―	バトルフリート	ナムコ
9	―	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ
10	9	SDバトル大相撲	バンプレスト

8月のスーパーファミコンの発表会とはいったい何なのか。ここで良くわからないという人のために解説しよう。

これは8月28・29日に晴海の国際見本市センターで行われる「第2回ファミリーコンピュータ、ゲームボーイソフト展示会・スーパーファミコン発表会」のこと。この中で未発売ソフト（スーパーファミコン用ソフトも）の展示やスーパーファミコンの本体操作説明、展示が行われるのだ。

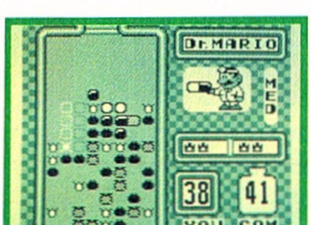
今回出品されるソフトの数は229本。その中でスーパーファミコン用ソフトは20本。ちなみに第1回の展示会(89年　月)で発表されたソフトの数は143本というから今回の展示会は前回に比べてかなり盛り上がると思われる。

会場の使用面積も2000坪で前回の3倍の広さの中、各メーカーや問屋さん、報道関係者が動き回ることになる。ただし一般の人は決して中には入れてもらえない。残念だが展示会後の各雑誌の記事を読むしかないのだ。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	SA・GAⅡ	スクウェア
2	3	Dr.マリオ	任天堂
3	―	F1ボーイ	アスク講談社
4	2	クイックス	任天堂
5	―	対戦型ファミスタ	ナムコ



↑グングンランクアップしている「Dr.マリオ」

●「SAGAⅡ」に敵現わる

来ました、来ました。今秋最大の話題作ともいえる「対戦型ファミスタ」がつきに登場しました。野球ソフトとして最高の人気を誇り、対戦にも最も適したソフトと言えるでしょう。RPGの雄「SAGAⅡ」にどこまで対抗できるか、これは楽しみです。3位の「F1ボーイ」もF1ブームに乗って、ガンバリを見せてくれました。

～読者の声～

●「NEWS」でPCエンジンのポータブルが出ると知ってPCエンジンが欲しかった私としてはうれしいかぎりなのだが、値段が何とも…！　こんなに高価だとポータブルじゃなくて本体を買う方がいいかもしれないような。でもまあいろゲーム機が出てうれしいですね。これからどれがどれくらい売れるかが見もの。スーパーファミコンももうすぐ発売!!　今まで持っているソフトが使えるなら欲しいけど、そうじゃないなら買うのはちょっと考えもの。たかそーだし。

（大阪府・大曽由美子）

●駅が自動改札になっていくのを「子供料金で電車に乗れるぜ」と考えているのはボクだけでしょうか？

（千葉県・堀中誠）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.13のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	1	ワルキューレの伝説	ナムコ	164	デザイナーの富士宏さんは、漫画の単行本もあるのさ♡ ワルキューレのじゃないんだけどね
2	3	うる星やつら	ハドソン	97	ハドソンさん、今度はデジタルコミックで主題歌・挿入歌集を作りませんか？ 僕、買います
3	4	らんま½	メサイヤ	82	カンフーアクションに、どんな風味をつけてくれるのか、とっても楽しみなソフトだよね
4	5	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	67	さあ、いよいよ発売だ。の一てんきに戦う中村等さんに、幸多からんことを。乾杯!!
5	―	スーパースターソルジャー	ハドソン	52	シューティングファンの皆さま、これは"買い"です。ガンヘッドを越える好ゲームですよ
6	9	スプラッターハウス	ナムコ	51	このゲームのポイントは、スライディングキックだ。しっかり練習しようね
7	2	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	45	ダンジョンで、なかなか苦労させてくれる"落し穴"、私はキライだっ!!
8	―	三国志・群雄割拠	ナグザット	37	いよいよエンジンにも、魅力的なあの時代が登場だ。500人以上登場する武将に期待大だ
9	10	ゼビウスファードラウト伝説	ナムコ	22	1回ゲームをクリアしたら、次はソルやスペシャルフラッグ探しに明け暮れるんだろーな
10	―	関ヶ原	トンキンハウス	20	個人的な趣味なのですが、加藤清正が出演してるのが、ミョーに嬉しいのであります

●PCにも戦国の嵐!?

ナムコさん、ハドソンさんに迫るのは戦国ＳＬＧだっ!! とゆーワケで、8位「三国志 群雄割拠」、10位「関ヶ原」と、2本のＳＬＧが初登場です。ナグザットさんの「三国志」は、中国を舞台にしたＳＬＧ。光栄さんのものが有名ですが、これは完全なオリジナル。登場武将約500人とスケールの大きなゲームになりそうです。トンキンハウスさんの「関ヶ原」は1600年、美濃国関ヶ原で行なわれた徳川家康軍と石田三成軍の戦いをゲーム化したもの。こちらは戦術級のＳＬＧのようです。ＰＣにも戦国の嵐が吹き荒れるのでしょうか？



↑今回も１位。ナムコの「ワルキューレの伝説」

VOICE

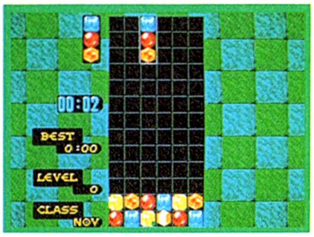
パソコン、ファミコンとも歴史シミュレーションゲームの世界で独自の地位を築いた「三国志」。今度ナグザットからＣＤロムとして発売されることになった。その発表とともに今回のＰＣエンジンＴＯＰ10にくいこみ、「三国志」の力をまざまざと見せつけられた。ということでこのＣＤロムの「三国志」はいったいどんなゲームになるのか、ナグザットの広報担当、下地さんのお話。「この『三国志』は音楽監修が高橋幸宏、画面を中心にしたグラフィック監修は横山光輝が行っています。全体としてはかなり本格的な仕上がりになっていると思いますので、みなさんの期待は裏切らないつもりです。」

さてこの「三国志・群雄割拠」の発売までまだしばらくあるが期待して待っている価値ありそう。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	フェリオス	ナムコ
2	―	コラムス	セガ
3	―	三国志・乱世の英雄たち	セガ
4	3	ファンタシースターIII	セガ
5	4	大旋風	セガ



↑初ランクインで２位。なかなか順調なすべり出し、「コラムス」

●コラムスが急浮上

夏に向けてずいぶん様がわりしました。2位コラムス、3位三国志は新登場のソフトです。この号が出る頃にはもうコラムスは発売されていますが、売れ行きはどうでしょうか。実に良い出来故に期待は大と言えましょう。また、おもちゃショーで大量の新作が発売されました。それらの今後にも大いに期待をかけたいところです。

VOICE



→相変わらず人気が高いナムコの「フェリオス」



←このグラフィックも人気の高さの秘密

３号連続１位に輝いたナムコの「フェリオス」。このゲームの魅力を数人に語ってもらった。

●スクロールがきれい。
●シーンにすごく臨場感がある。
●ステージ感のアルテミスのかわいそうな姿を見るのが楽しみでプレイに力が入る。

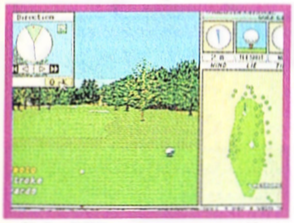
PERSONAL COMPUTER TOP 10

●「大航海時代」発売！

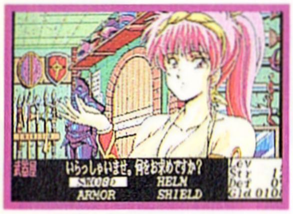
光栄の期待の新作シミュレーションゲーム「大航海時代」が、ついに発売されました。しかも、いきなりの第１位です。このゲームはＳＬＧとはいっても、プレイスた感覚はＲＰＧのそれに近いように思われます。少し前に話題となったマイクロプローズ社の「パイレーツ」に近いノリと言えばわかってもらえるでしょうか。現在では「光栄」というブランド名だけで売れるようになりましたが、それもこれまでの実績があるからこそ。これからも良質のゲームを創り続けてほしいものです。

その他のソフトでは、特に目立った動きはないようですがエルフの「フォクシー」と「ドラゴンナイト」が再びランクインしています。世の中、Ｈな人が多いですね。

Ｔ＆Ｅの「遥かなるオーガスタ」やイマジニアの「ポピュラス」あたりは早くもロングセラーとなりそうな気配。いいゲームなので、ぜひ遊んでみてください。



↑足踏み状態のＴ＆Ｅソフト「遥かなるオーガスタ」



↑Ｈは人間の根源。エルフの「ドラゴンナイト」は10位

パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回	タイトル	メーカー	機種
1	―	大航海時代	光栄	PC-8800シリーズ
2	―	機甲師団	アートディンク	PC-9800シリーズ
3	―	斬	ウルフチーム	PC-9800シリーズ
4	―	FOXY	エルフ	PC-9800、8800、MSX2
5	―	SDガンダム ガチャポン戦士II	バンプレスト	MSX2
6	6	三国志II	光栄	PC-9800、8800、X1他
7	7	遥かなるオーガスタ	T＆Eソフト	PC-9800、FM-TOWNS
8	―	ピーチアップ４号	もものきはうす	MSX2
9	5	ポピュラス	イマジニア	PC-9800、X68000
10	4	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800、MSX2

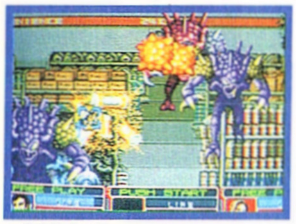
●職人集団アートディンク

アートディンクの新作「機甲師団」が初登場にして第２位と健闘しています。アートディンクといえば、最近ではウィルス入りのソフトを出してしまったメーカー。それでも相変わらず高い人気を誇っているのは、ゲーム通をうならせる職人気質の作品を多数、世に送りだしているからでしょう。ゲームが何であるのかを熟知している少ないメーカーなのです。

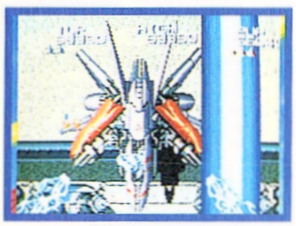
ARCADE GAMES TOP 5

●新作が2本ランクイン

新作よりも、既成の人気ソフトのほうが上位をしめていたここ何回かのチャートに反して、今回は新作ソフトが初登場１位に久々に輝くことになりました。１位の『エイリアンストーム』は、獣王記・ゴールデンアックスの流れをひくセガ社のリアルアクションゲーム。なめらかなキャラクターの動きと操作性の良さ、グラフィックの美しさで海外でも人気を博しています。５位に登場したのは、コナミ社の『トライゴン』。同社のＡ－ＪＡＸの流れを継ぐハデなシューティングゲームです。



↑初登場１位。セガの「エイリアンストーム」



↑こちらも初登場。コナミの「トライゴン」は５位に



↑息の長いランクイン。タイトーの「ＷＧＰ」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回	タイトル	メーカー	内容
1	―	エイリアンストーム	セガ	粘液質エイリアン大暴れのアクション
2	2	M.V.P.	セガ	技術爆発リアルタイプグラフィックの野球
3	1	戦場の狼II	カプコン	３人プレイが可能なハデハデアクション
4	5	コラムス	セガ	宝石版テトリス。女性ファンが多い
5	―	トライゴン	コナミ	特殊レーザーがド派手なシューティング

体感ゲーム（アップライト・コックピット型）

	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	G-LOC	セガ	究極(!?)の体感ゲーム。遊ぶのが少し恥しい…
2	2	ファイナルラップ	ナムコ	２～６人まで遊べるレースゲーム
3	4	ビーストバスターズ	SNK	３人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム
4	―	レーシングヒーロー	セガ	セガお得意。スーパーハングオン強化版
5	3	WGP	タイトー	バイクレースゲーム。傾く筐体がなつかしい

●G-LOC人気がぜん強し

アフターバーナー２ののりで鳴り物入りで登場し、初登場トップの座に着いたＧ－ＬＯＣが今回のチャートでもファイナルラップの追い上げをふりきり、トップに…。前作のアフターバーナーがロングランのヒット機だったので、この作品にかかる期待も大です。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

待ちに待った夏休みまであと一息。中、高生のみなさんはそろそろ期末試験かな。この苦しさも、夏休みの楽しさのためにはガマンガマン…。

過去4号での順位

	Vol.10	Vol.11	Vol.12	Vol.13
魔天	—	—	—	—
パラメ	—	—	28	—
翼2	5	4	3	1
獣王記	29	—	—	—
ソルス	—	—	—	—
スーパ	—	—	—	—
桃伝タ	—	—	3	2
フェリ	4	4	1	1

7月6日〜7月19日発売スケジュール

発売日	機種	タイトル	メーカー
7/6	FC	パラメデス	ホット・ビィ
6	FC	ハットリス	B・P・S
6	PC	スーパースターソルジャー	ハドソン
6	PC	迷宮のエルフィーネ	日本テレネット
6	PC	最後の忍道	アイレム
6	GB	四川省	アイレム
13	FC	ダンジョンキッド	クエスト
13	FC	ウィッツ	アテナ
14	MD	サイバーボール	セガ
14	MD	E-SWAT	セガ

FC 魔天童子

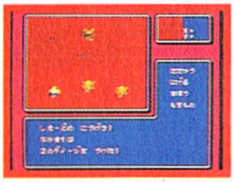
お供の犬がオプションとなって、敵を攻撃してくれる横スクロールアクションゲーム。ショップでアイテムを購入し、パワーアップしていく。



■クエスト■8月下旬発売
■¥6500(税抜き)■カセット

●最初のプレイじゃヘタで死にまくり。でも、やりこんでコツをつかめば、1度もダメージを受けることなく美しく遊べる、というのがアクションゲームの正しい姿だと思うのだが、ダメージ制ゲームにありがちな「どうしてもダメージを受けてしまう場所」みたいなのがけっこう多い。敵の動きがなんか雑なのね。まあ、「忍者龍剣伝」とかが好きな人なら気に入るのでは。（杉森）

●新メーカーのクエストさんの第2弾ということで、はてさて出来の方はいかにって所ですが、全体的に◎です。特に、オプション犬(?)の動きがよくて、時々吠えたりするのには感心しちゃいました。操作性も比較的によいし、武器もたくさんある。ハデじゃないんだけど、いいアクションゲームになってる。買ってソンはしないと思うんだけど…どうかな？（さくやーま）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

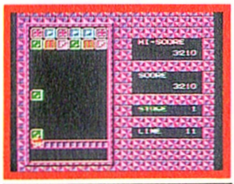
FC パラメデス

パズルアクションゲーム。1〜6のサイコロを撃って集め、役をつくりラインを消すのが目的。2人対戦、対コンピュータのトーナメントのモードがある。

■ホット・ビィ
■7月6日発売
■¥6900(税抜き)■カセット

●アクションとパズルをうまくミックスさせたパラメディスは、良くも悪くもこれまでにあったパズルのおいしい部分をぜんぶいただいたようなゲームなのだ。しかし、うまくアレンジするとオリジナルになるんだぞと主張しているようでもある。実際プレイしてみても、これまでとは似て非なるものという感じで緊張してプレイできた。ぜひ対戦モードでプレイを！（RYOII）

●パズルゲームをヒットさせるのが難しいのは、多くのゲームが爽快感を欠いているからではないか？「テトリス」のうわべは真似できても、あの4ライン消し！のようにボディにくる刺激があるゲームは少ない。ところで「パラメデス」はこの爽快感にこだわったゲーム。パズル的思考も反射神経も、ゲームの中ではただの過程にすぎない。だからイライラしない。スカッとする。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC キャプテン翼2

コマンド選択式の独自のプレイ方法が人気を呼んだ前作の改良版。ビジュアルシーンもさらに強化。ストーリーはゲーム内容にあわせたオリジナル版。



■テクモ■7月20日発売
■¥6900(税抜き)■カセット

●マンガはとっくに終わってしまって、何を今さらという気がしないでもないが、ファミコンとマンガは別物ということを感じさせてくれるソフトだ。基本は前作と同じだが、さらにリアルなサッカーのシミュレートがなされてヤリガイはアップしている。マンガが終わった後のストーリー展開というところもファンにとっては見のがせないネ。（RYOII）

●いいゲームだよね、これ。原作の雰囲気が壊れてないからキャラクターゲームとしても完璧だし、選手達がレベルアップしていくこともRPG的でよろしい。そして何よりもフィールドの中を22人の選手がどのように動いているのかが実感できるので、それによって戦略的なことを考える楽しさがある。原作ファンはもちろんのこと、そうでない人にもぜひプレイして欲しい。（野安ゆきお）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC 獣王記

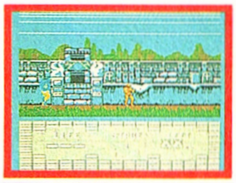
アーケードで人気の高かった横スクロールアクション。アーケード版を基本にファミコン版独自のステージがプラスされている。全８ステージ。



■アスミック■７月20日発売
■￥５９００（税抜き）■カセット

●アーケードオリジナルが他機種に移植されるとき、最も気になるのがグレードダウンだ。特に「獣王記」はメガドライブ、ＰＣと発売機種が多く、移植度はずいぶんと高かった。ファミコン版がどうなのか、言ってしまえば「フツーのファミコンらしいアクション・獣王記風」となる。キャラクターの大きさ、派手な攻撃が原作で印象的だったため、別モノっぽい気がするのか。（忍者根本）

●ついに全ハードに移植されたこのゲーム、見た目は変わっても、ゲーム性はそのまんま。ファミコンオリジナル面を加えて充実させせようとした努力は買いますが、いかんせんモノがモノなのでどうしようもない。おまけに、キャラクターが小さいもんで、何の獣人に変身したんだかわかりづらいし、当たり判定も曖昧だ。何か今時のゲームではないような気がするぞ。（さくやーま）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
ＢＧＭ	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC ソルスティス

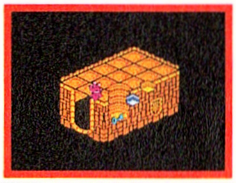
英国生まれの迷宮探険アクションゲーム。各部屋にいる怪物やトラップを避けながら、デムノスの杖の６片を集める。部屋数は250以上。



■エピック・ソニー
■７月20日発売
■￥5900（税抜き）■カセット

●ヒントはまったくなし。１度、２度とトライして、やっと１つのトラップを探し出すことができるというゲームです。そのために、何度自らの命を捧げたことか。アクション性はあまり高くないのですが、何といっても影がないので、距離感がつかめないのが残念。同じところを何度もプレイしなければならないんですから、せめてアクションでつまずかないことを望みます。（マッキー）

●たとえて言うなら、リンゴと洋ナシのパイに粉砂糖をふりかけ、その上に温かいカスタードソースをたっぷりとかけたデザートのような味。欧米人は喜んで食べたんだろうけど、はたして平均的日本人の舌はこのような異質の味わいをうけつけるかどうか？　違和感がなくなるまでの２、３口を食べ終えれば、あとはこの味の魅力に夢中になるとは思うんだけどね。（野安ゆきお）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC スーパースターソルジャー

ハドソン、'90年夏のキャラバン認定ソフト。高速スクロールと派手なパワーアップが特徴のタテスクロールシューティング。キャラバンモードは時間制限付き。



■ハドソン
■７月６日発売
■￥6500（税抜き）■Hu-CARD

●シューティングの質としては高水準だけど、何の目新しさもないゲーム。はっきり言って個人的にはあまり好みじゃない。今までに出てきた優良シューティングをごった煮にしたような感じ。でも、それはノーマルモードに限っての話でキャラバンモードはまた別。制限時間内で得点を競い合うというのがすごく面白い。このモードのためだけでも買う価値はあるかな。（鈴木三ちゃん）

●ガンヘッドの血を受け継いだゲームだというので期待したが、何だか肩透かしをくらったような感じがする。作った所（ガンヘッドはコンパイルで今回はカネコ）が違うという理由もあるが、どうも前にあった爽快感が今回はない。全体的に敵が硬いし、パワーアップもどっかで見たようなものばかり。ハッキリ言っていいゲームじゃない。きついかもしれないが、本当だ。（さくやーま）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

PC 桃太郎伝説ターボ

ファミコン版「桃太郎伝説」のパワーアップ（？）ＰＣエンジン移植バージョン。システムとストーリーは同じだがイベント、グラフィックがアレンジされている。



■ハドソン
■７月20日発売
■￥5800（税抜き）■Hu-CARD

●ファミコン版と変わらない印象。しかし、確実にグレードは上がっている。特に、ファミコンのグラフィックでは限界があった、ド派手な演出の実現が大きい。抜けるような明るいイメージで統一する桃太郎シリーズのグラフィックはもっと高い評価を得てもいいはず。ただ、現在主流のややマニア化している購売層には、シナリオの単純さでもの足りなさを感じるかも。（アメ車燃費）

●「ターボ」の名前どおりにパワーアップしているＰＣエンジン版。１ＵＰしちゃうオニとかハンドパワーで刀を曲げちゃうオニとか、あい変わらずのギャグキャラが迫ってくるぞ。基本構成は変わってないけど、グラフィックはずいぶんパワーアップしてる。マップ内に新しい村もできたし。２度目の「桃伝」じゃなくて、初めての「ターボ」をプレイする感覚でトライだね。（ＪＯＫＥＲ）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

MD フェリオス

古代ギリシャをテーマにしたシューティングゲーム。天馬ペガサスに乗り、月の女神を救いに行く。全７章、美しい画面と女神の音声が見どころ。



■ナムコ■７月20日発売
■￥５８００（税抜き）

●メガドライブ担当者の私といたしましては、ナムコの参入第１作に敬意を表さないわけにはいきません。なんてったってナムコだからね。これでメガドライブもより活気づくってもんだ。ゲーム自体は可もなく不可もなく。ところどころに苦心の跡がはっきりと見えるけど、無難な移植であるとは言えそう。努力賞、いっそうの精進を望むってところかな。（成沢大輔）

●メガドライブへの初参加の意欲がヒシヒシと感じられる作品です。これを待っていたというファンも多いのではないでしょうか？　何といっても見どころはステージの間に登場するアルテミス。女の私が言うのも変だけど、あのかわいそうな姿を見たら、ガンバっちゃいますよね。声も聞けるし。アーケードのファンはＭＤだと思ってプレイすれば楽しめると思います。（マッキー）



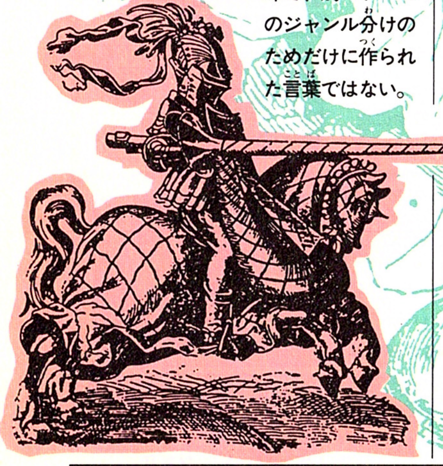
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FIGHTING! HUNTING! CAPTURING!

米国RPG事情

アメリカン・ファンタジーへの誘い

普段、何げなく「RPG」とか「ロープレ」との呼び方をされるロールプレイングゲームだが、この起源がアメリカにあることを疑う人はいないだろう。そもそもこの「ロールプレイ」という言葉は「役割を演じる」という意味で、別にゲームのジャンル分けのためだけに作られた言葉ではない。



例えばデパートで、店員が接客の見本を披露するのをロールプレイと言うし、精神科の医者が、治療のため患者に生活の1部を実演させたりするのも同様に呼ばれている。実に幅広く使われている言葉なのだ。

ロールプレイがゲームに使われるようになったのは1970年代半ば過ぎから。「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」というテーブルトークゲームが世に登場してきた後のこと。

何人かのプレイヤーが集まって、決められたシチュエーションと職業などによる役割分担から想像力をはたらかせ、ルールに乗っ取った上で難関を突破していく対話形式のゲームをテーブルトークRPGと言う。舞台は主に中世あたりのアーサー王伝説やトールキンの小説「指輪物語」などのファンタジー世界である。移民の国アメリカの人々が持つヨーロッパ系の血が、ファンタジーをスムーズに受け入れたのだろう。

そしてコンピュータの発達とともに「ウィザードリィ」の登場となる。1980年がデビューだから、今年で10年目。未だに新作(Ⅴ)が出ているくらいだから、まさにコンピュータRPGの歴史がウィザードリィの歴史でもあると言えよう。

そして、もう1つの歴史でもるのが「ウルティマ」シリーズ。ウィザードリィがダンジョン内3D表示であるのに対し、ウルティマはオープンフィールドの2D表示のRPGとして、強い力を示した。これもシリーズは継続中であり、Ⅰが1981年に登場して以来、現在まで6作が発表されている。

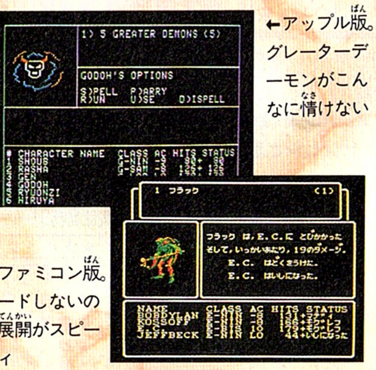
この2シリーズを中心としてアメリカのRPGは動いてきた。ハード面での大いなる進歩があったとしてでも、である。現在のアメリカゲーム界の主要機はIBM−PC、AMIGA、APPLE GS、Macintoshなどである。NESは子供のおもちゃ的性格が強く、リリースされているソフトのほとんどがアクション系統のゲームだ。標準機であるIBM−PCを筆頭に、一癖も二癖もあるハードばかりなのがいかにもアメリカ的であり、豊かな創造性を感じさせる。おもちゃみたいな外見でありながら、中身はとてつもない性能を秘めているAMIGAなんてのは、まさにアメリカならではの実利主義を追求したハードだ。ただ、性能の向上がRPGの質的向上にはあまりつながらなかったようで、どちらかといえばシミュレーションやアドベンチャーゲームのほうが大きく変わっていったようである。

アメリカRPGは保守本流ともいえる剣と魔法の世界から離れることなく、息づいているのだ。

～アメリカRPGを牛耳る2大シリーズ～

Wizardry

R・ウッドヘッドが製作した3DダンジョンRPG。目的をクリアしてもさらに主人公を強く育てることの楽しさにあふれるゲームシステムは、死ぬまで遊べるRPGとして、永遠不滅であろう。現在は第5作まで発表しており、メイン製作者がA・グリーンバーグへと変わり、シナリオ面にも力を入れ始めた。



←アップル版。グレーターデーモンがこんなに情けない

➡ファミコン版。ロードしないので展開がスピーディ

Wizardry		
Wizardry Ⅰ	PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD	1981年／SIR-TECH
Wizardry Ⅱ	KNIGHT OF DIAMONDS	1982年／SIR-TECH
Wizardry Ⅲ	LEGACY OF LLYLGAMYN	1983年／SIR-TECH
Wizardry Ⅳ	RETURN OF WERDNA	1987年／SIR-TECH
Wizardry Ⅴ	HEART OF THE MAELSTROM	1988年／SIR-TECH

Ultima		
Ultima Ⅰ		1981年／CALIFORNIA PACIFIC
Ultima Ⅱ		1982年／SIERRA
Ultima Ⅲ	EXODUS	1983年／ORIGIN
Ultima Ⅳ	Quest of The Avatar	1985年／ORIGIN
Ultima Ⅴ	Warriors of Destiny	1988年／ORIGIN
Ultima Ⅵ	The Faise Prophet	1990年／ORIGIN

Ultima

L・ブリティッシュ製作の屋外型2DのRPG。2Dのダンジョンにはトラップが数多く仕かけられ、それを解いていく事が楽しくあり、かつ主人公たちが自発的に巻きこまれるイベントを多くし、ストーリー性を生み出している。現在は6作まで発表。キリスト教の影響が極めて強い。



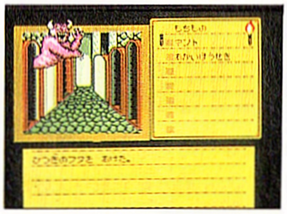
←アップル版。フィールドはファミコンと大差ない

➡ファミコン版のフィールド。それでもやはりキレイ

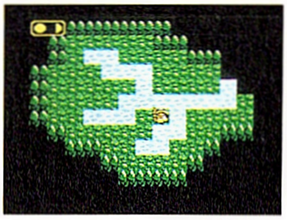
狩猟民族

さて、アメリカのRPGと日本のRPGの差について考えてみることにしよう。

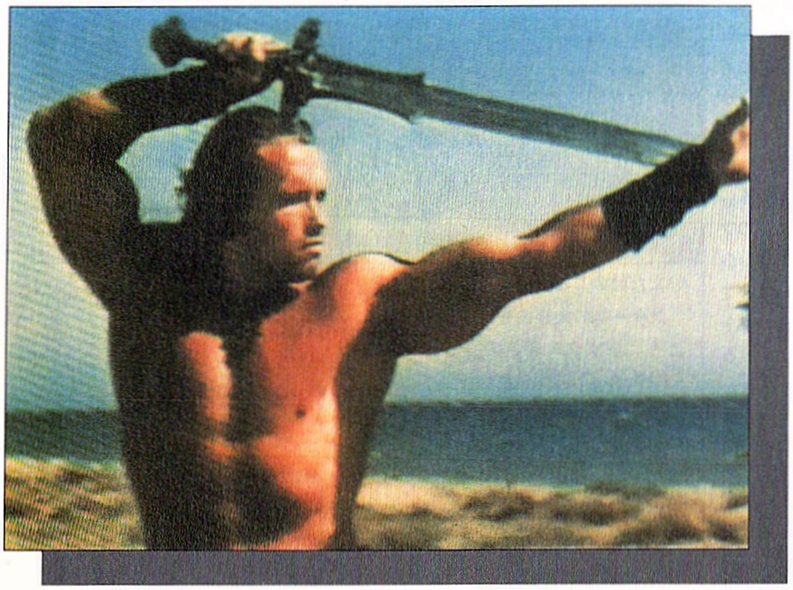
何らかの危機的状況があるとする。ドラクエⅣなら魔王の復活だし、ウィザードリィⅢ(ファミコン)ならニルダの杖がなくなって、街が壊滅の危機に立たされているといったことだ。ここから先、主人公となるキャラクターの出発点が大きく異なってくる。ドラクエを筆頭とする日本のRPGは、主人公が自らの義務であるかのごとく、宿命的な旅立ちをするのに対し、アメリカのRPGの主人公は自らが自らのために冒険へと旅立つ場合がほとんどだ。その理由はダンジョンに隠された財宝を入手して金持ちになるだとか、敵を倒して名誉を得たいであるとかさまざまだ。日本が全体の予定調和のために戦うのであるなら、アメリカは自己のアイデンティティを得るための戦いであると言い切れる。実に象徴的ではないか。まさに国民性の違いに他ならない。古くからアメリカンドリームという言葉が表す実力主義がRPGにも見事に反映されている。狩猟民族の彼らにとって、極めて根源的なゲームであるとも言えよう。ウィザードリィでワードナを倒しに行くのは、倒せばトレボーから栄誉を受けられるからであり、設定上、別に主人公が戦いに行かなくても構いやしない。戦いは自らを鍛える場であり、自分が望むからそこにいるのだ！　こうしたコンセプトを持つファミコンの（あえてファミコンのみに限定する）RPGはウィザードリィを除いてはたった1つしかない。「ケルナグール」の修業モードだけだ。そして、ケルナグールを開発したのが、ファミコン版ウィザードリィを移植したゲームスタジオとくれば合点がいく。日本のRPGはどうも全体の調和から離れられないようである。



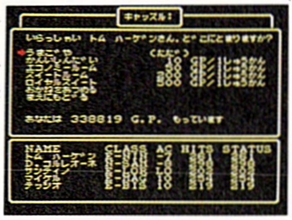
←シャドウゲイトもアメリカ産。雰囲気がそれっぽい



←ウルティマのダンジョンは罠との戦いでもある



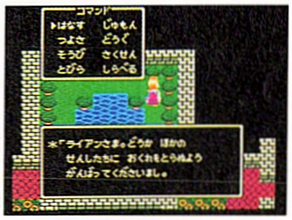
←映画「コナン・ザ・グレート」の1シーン。この雰囲気がアメリカのファンタジーRPGと思ってもらえれば良い。国産ではゴールデンアックスがもっとも近いか



➡冒険者の宿にはさまざまな夢を持った者がいる

農耕民族

ドラクエⅣもFFⅢもDDSⅡも主人公は外部からの宿命的啓示を受け、旅立ってゆく。主人公と出会う人は危機的状況からの脱却を期待し、待ち続ける。受け身なのだ。集落単位で調和が取れていないと収穫をあげることができない農耕民族的な視点からスタートしていると言えるし、この方が日本でウケるのは間違いない。



➡ライアンは強制的な使命感に駆られて旅立つ

温故知新

そうしたコンセプトに重きを置いているアメリカのRPG。映画的ストーリーテリングを主眼とする日本のRPGとは異なり、より戦闘そのものやマップデザインが重要になってくる。右に3作のアメリカRPGを紹介しているが、いずれもストーリー面での起伏はほとんどなく、戦闘に工夫をしてあるとか、マップデザインが特徴的であるなどの方向性になっている。それはアクションゲームにも通じるゲーム性を持ち合わせている。このスタイルは多少の差はあるが、統一されたもので、見ようによっては古めかしく感じる部分もあるかも知れない。

しかし、それだからこそのこだわりが深く感じられるのだ。

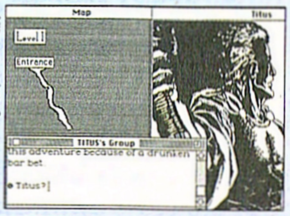
日本のRPGは、春の3タイトルを見てもわかる通り、ストーリー面の面白さを追求して、戦闘がうっとおしく感じられることさえある。しかし、ロールプレイの意味が「役割を演じる」事である以上、行き過ぎのきらいもある。自らのために戦い、そして強くなる、財宝を得る。こんな体験をもっともっとしてみようじゃないか。ウィザードリィだけじゃもの足りないアナタ。アメリカRPGの世界へようこそ。

（文：成沢大輔　協力：田中利昭）

米国人気RPG①…オートマッピングする

〈クォータースタッフ〉

同名の棒術がイギリスにあるが関係はない。3人パーティで地下ダンジョンを探索する。キャラクターは全員戦士で、それぞれ剣、斧、弓を持つ。オートマッピング機能や、モンスターを仲間にしてパーティを分散することができるなどの工夫がなされている。インフォコム社が発表した。

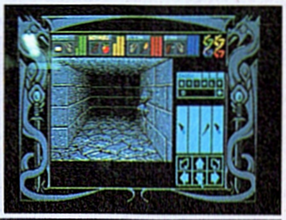


➡左にある洞窟らしいのがオートの成果。シブイ！

米国人気RPG②…近づく敵が不気味

〈ダンジョンマスター〉

FM－TOWNSにも移植されたAMIGAのヒット作。リアルタイムダンジョンRPGと呼ばれ、3Dダンジョンの中で、敵がだんだん近づいてくるなどの表現がなされている。エンカウントして戦闘に入ると、アクションゲームさながらに攻撃部位を決めていかなくてはならない。

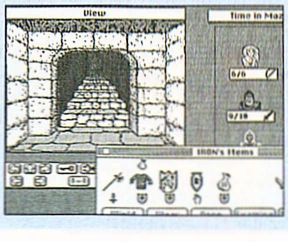


➡立体感あふれるダンジョン。FM－TOWNS版

米国人気RPG③…複雑なダンジョン

〈シタデル〉

これも3DダンジョンRPG。マップそのものにかなりの工夫がこらしてあり直通階段やエレベーターなどによる立体的な構造が特徴的。ウィザードリィを規範としながらも、それを超えようとする努力がひしひしと感じられる。マッキントッシュ用のソフト。



➡じっくり探していかないと迷ってしまうだろう

☒アメリカンRPGをファミコンで味わおう！



MIGHT AND MAGIC マイト アンド マジック

●学研●8月上旬発売予定●¥8500（税抜き）

ずいぶん前の号で取り上げなことがあるソフトだが、このたびようやく発売が決定した。なんでも大幅に作り直していたのだそうだ。スケールの大きさでは他のソフトに負けない大作。オリジナルはやけに難しかったが、こちらは果たして……。

●タイトルの語源

「MIGHT」は力、「MAGIC」は魔法。つまり力と魔法ということになる。魔法に対する直接的な力（剣やオノなどによる）を差すのであろう。

このたびようやく完成、全米No.1ソフトの栄光をファミコンでも！

ゲームはオーソドックスな3Dグラフィックのロ RPGだが、舞台が変わっている。3Dが地下ダンジョンだけでなく、地上にも広がっているのだ。16×16のフィールドが全部で60近くもある。概してアメリカのRPGには難しいものが多いのだが、このゲームも相当なものであろう。

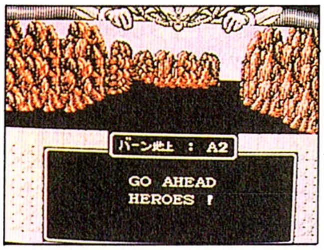
ゲームをスタートした時点では、主人公たちの目的はわからない。モンスターあふれるフィールドがあるということだけだ。じっくりと探索し、やがて人に何かを依頼される。これをクエストと呼び、その連続で物語の核心が見えてくるようになる。もちろんクエストは決められた順番などなく（と言うより並行していくつもある）、プレイヤーの判断にまかされる部分が強い。だから、レベルが低いうちに強いモンスターなどが出現するクエストを始めてしまうと、とんでもない目にあわされることもしばしば。これをユーザーフレンドリーと見ることはできないが、逆に開発者VSプレイヤーというゲームの図式には忠実に乗っ取ったものである。もちろん開発側のレベルの高さがあってこそなのだが……。

ファミコン版にはパソコン版にないさまざまな機能が盛りこまれている。地上フィールドにいる場合は、そのフィールドの2D俯瞰図が、地下ダンジョンにいる場合は、それまでの歩いてきたルートが表示されるというオートマッピングがある。また、グラフィック面でも大幅にファミコナイズされて、見やすくなったといえよう。時間をかけただけのことはある。

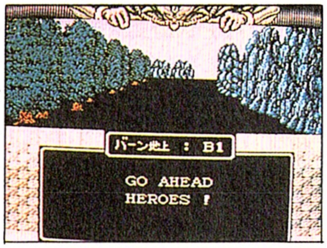
スケールの大きさを数字から見てみよう。まずクエストの数は30以上、モンスターの種類は200、アイテムの数は250、呪文は94種と、とてつもなく多い。整理してプレイしていかないと、とてもおっつかないだろう。

現在、パソコン版はパート2まで発売されているが、こちらもファミコンに移植予定とのこと。

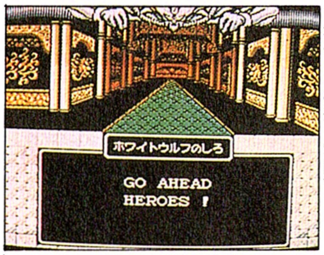
1987年度の全米ランクトップの傑作だが、ファミコンユーザーにどこまで受け入れられるか。個人的な感想を言うならば、ちゃんと受け入れられてほしいものだが……。



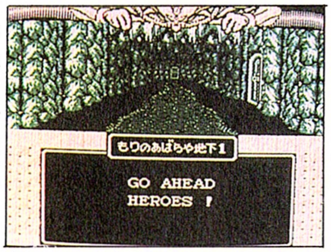
←切り立つ山の地上部



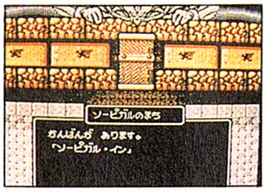
←右は氷の壁か？寒々しい



←城の中。豪華な雰囲気だ

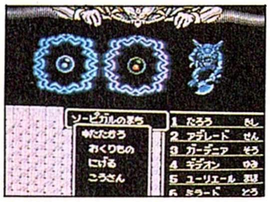


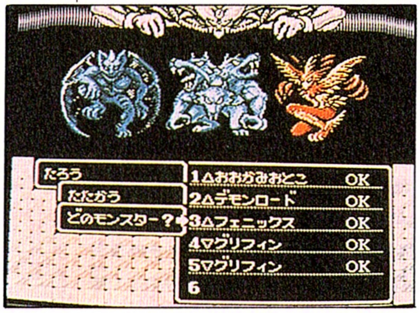
←地下ダンジョン。しめっぽい





→中に入ると宿屋がある。そこから始まる！
↓占い師の老婆。どんな答えが出るのやら





↑正体不明のモンスターたち。かなり奇妙なデザインだ
→正方形サイズのフォルムだけど、うまくできていると言えるわな

★アメリカンRPGうんちくセミナー ①

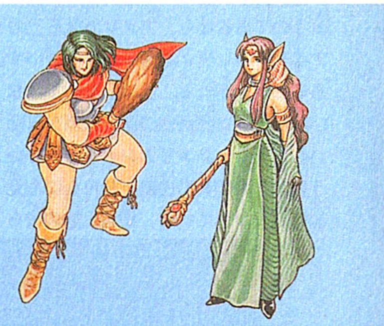
日本とアメリカのキャライラストの違い

例えばセガ・ジェネシス版ソフトのパッケージ。孔雀王とかズームとかを見る。すると日本では絶対にお目にかかれないようなエアブラシバリバリのキャラクターが踊っている。とにかくアメリカのキャラクターイラストはリアル指向なんだよね。日本でごく一般的に受け入れられている、マンガやアニメのような線や面の表現に乏しいキャラクターイラスト（むろんキャラクターに限ったことではないが）は受け入れられないようだ。余談ではあるが、ファミコンソフト「クインティ」がアメリカでも発売されるらしいのだが、もしパッケージがリアルキャラクターだったら……と思うとちょっとおっかない。エアブラシでグラデーションのついたリアルなバリーナとかスイマーの絵なんてのは見たくないぞ！



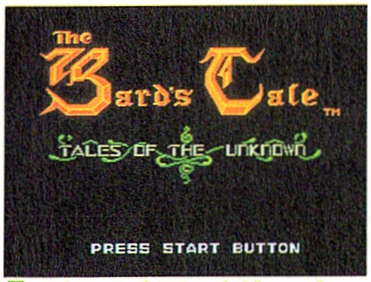
右上のイラストはマイトアンドマジックのファミコン版キャラクターイラストだ。アメリカならこんなキャラクターになることは絶対にありえない。こんなところにも国民性の違い（？）がはっきりと出ている一例でありました。にしてもねえ――。





↑これはファミコン版のイメージキャラクター。まあ、なんて日本的なんでありましょう。筋肉ムキムキのリアルキャラクターには程遠い。国民性の違いはわかるけど、これほどとはねえ――

☒アメリカンRPGをファミコンで味わおう！



BARD'S TALE バーズテイル

●ポニーキャニオン●発売日未定●価格未定

オリジナルが発売されたのはずいぶん前になる。何で今頃、という気がしないでもないが、ゲーム内容がしっかりしているからと判断したからこそ、発売するのであろう。派手さはないけれど、かっちりとした作りである。

●タイトルの語源

「BARD」とは吟遊詩人のこと。古代から中世ヨーロッパで、さまざまな物語を民に唄い聞かせてきた職業だ。「TALE」は物語で、「吟遊詩人の語り」か。

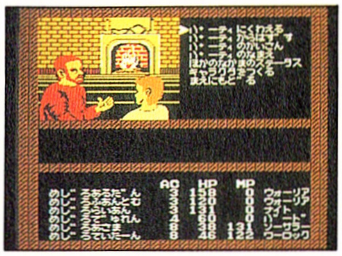
「バーズテイル」という言葉の響きにあなたは何を感じるか？

舞台はスカラブレの街。善の魔法使いキリアランによって守られた静寂と平和の街だった。しかし、冬の魔導士マンガーは、スカラブレを氷づけにしてしまい、魔物を放った。キリアランは街を救うため、マンガーの潜む塔へと向かっていったが、それっきり戻ってこなかった……。

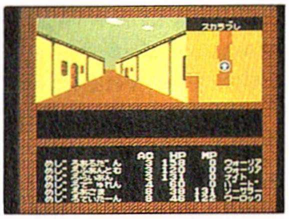
マイトアンドマジックよりもはっきりとした目的が設定されている。とは言っても宿命とか言うんじゃなくて、ウィザードリィにおけるワードナ征伐のような、自由意志参加であるが。スタートするのはアドベンチャーズギルドで、ウィザードリィで言うところの訓練場とギルガメッシュの酒場を合わせたようなところだし。

ゲームは3Dのグラフィックに2Dのマップが右に表示されるシステム。メガドライブソフトのヴァーミリオンや女神転生のマッパーが常時表示されているタイプと考えてよろしい。キャラクターは職業のみの選択で、ウォーリア（戦士）やソーサラー（魔法使い）などオーソドックスなもののほかに、タイトルにもあるバード（吟遊詩人）がいる。独特の能力を持ち、唄を唄うことにより、さまざまな力を発揮する。ゲームを象徴する職業であり、また重要な職業でもある。

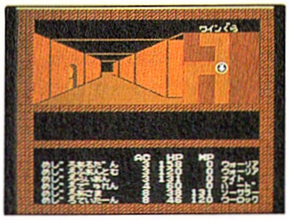
これらの職業を組み合わせて6人のパーティを組んで冒険へ旅立つのだ。



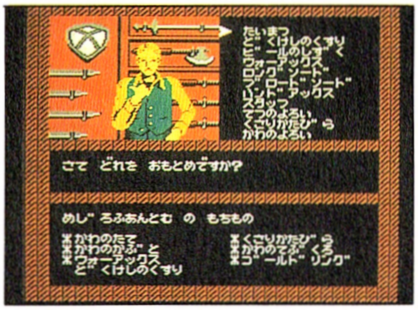
↑アドベンチャーズギルド。ここでキャラクターを作り、パーティを組む



←左が3D、右が2Dのフィールド表示。見やすい



←ダンジョンの中。シンプルなグラフィックである

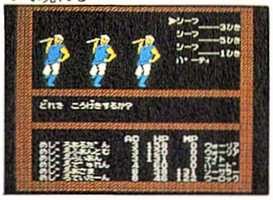


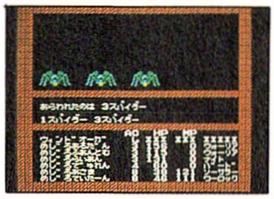
←スカラブレに一軒だけある武器屋。当面はここで装備を整えよう

ゲームを開始する。最初のうちはとにかく街の中をくまなく歩き回ってみなきゃならない。そうしないとヒントが少なく、次に何をすべきかが明らかにされないのだ。至れり尽くせりのゲームではない。そうしてゆっくりと進行し、最初は街の中だけで、そこに現れる弱い敵としか戦えなかったものが、次にはダンジョン、塔へと進んでいくことになる。

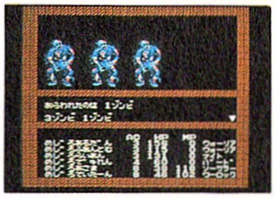
全体的にはウィザードリィの影響が強く、そこにウルティマ的エッセンスとオリジナルの要素を組み合わせたようだ。パソコンオリジナルは難しいゲームとして名を馳せたが、多少難易度を下げてある。しかし、パソコンオリジナルにあったウィザードリィ、ウルティマのキャラクターを使えるというのは当然なくなっている。そこが残念な気がするが、まあファミコンじゃ仕方ないか。

↓シーフが出現。複数の群れが3つで現れる

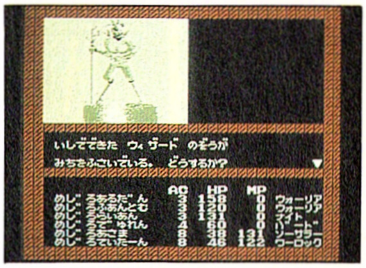




→スパイダーのデザインが実に単純明解



→攻撃力が高く、HPもけっこうあるゾンビ



★アメリカンRPGうんちくセミナー ②

呪文の名前がストレート！

ウィザードリィの呪文は純粋な造語だ。ウルティマにしたってそう。これらがドラクエの「ヒャド」「メラ」のように形容詞からインスパイア（前号P20〜21、古矢徹先生の論）されたのかどうかはわからない。国産のRPGの呪文や魔法名はそのほとんどが造語であり、同時に3つぐらいのRPGをプレイしているとゴチャゴチャになって何がなんだかわからなくなってしまうこともしばしば。

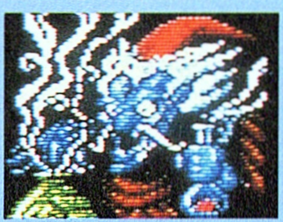
で、今回紹介している3作の呪文・魔法名をチェックしてみた。

どれもストレートな内容のものばかりだ。

バーズテールの場合。ワード・フロム・ヒール（回復の言葉）でHPが戻るし、メイジトーチ（魔法使いの灯り）でダンジョンの暗がりが明るくなる。



←多少イメージ的であるが、ちゃんとした英単語だ



→マイトアンドマジックの魔法はほとんどが日本語だ



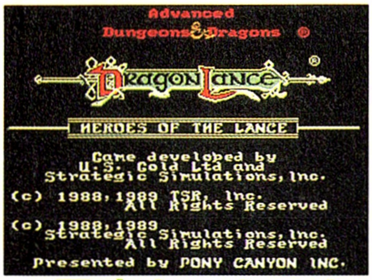
→2語以上の組み合わせが多いヒーローオブプランス

マイトアンドマジックの場合は、日本語に訳されていて、「てあて」だの、「げどく」だの実に効果がわかりやすい。中には「つきのせい」なんてのもあるけれど。

ヒーローオブプランスだと「ファインドトラップス（罠を見つける）」「ディテクトマジック（魔法感知）」とかやはりストレートな名前だ。

ヘンに小細工はしない、というのがアメリカ式なのかも知れないし、確かに使いやすかったりするよね。

☒アメリカンRPGをファミコンで味わおう！



AD&D® HEROS OF THE LANCE

AD&D®
ヒーローオブランス

●ポニーキャニオン●発売日未定●価格未定

このゲームは前に紹介した2作とは大きく異なっている。何たってアクションゲームなのだから。しかし、AD&D®がRPG（テーブルトーク、コンピュータRPGにもなっている）であり、その血を濃く引いているので、ここで扱うことにした。

●タイトルの語源

AD&D®は「アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」。HERO OF LANCEは「ドラゴンランス戦記」と呼ばれ、同名の小説が発行中。

一風変わったアクションゲーム 素材はテーブルトーク

「クリン」と呼ばれる世界での物語。人々の心から信仰が失われて久しく、それ故に暗黒の女王・タキシスは邪悪なドラゴンをクリンにて甦えらせ、その力を使ってクリンを掌中におさめようとしている。対抗するにはザク・ツァロスの遺跡に眠る「ミシャカルの円盤」を入手しなくてはならない。

挑むのは人間やエルフ、ドワーフなどの種族を混成した8人のパーティ。

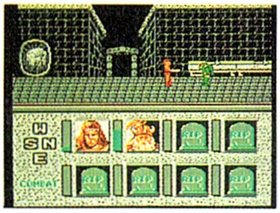
これがバックグラウンドストーリーである。本来はここに至るまでの経緯が長々とあるのだが、それはテーブルトークや小説のほうに語られている。ゲーム自体は8人パーティで、ザク・ツァロスの遺跡の前まで到達した所から始まるのだ。

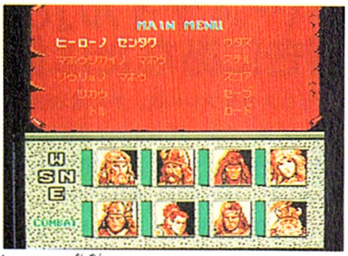
8人パーティといっても、全員が画面内に表示される訳ではない。画面内には1人の先頭キャラだけが表示され、8人は画面下に上下2列で表示される。これが重要で、前衛、後衛的な役割を果たしている。画面内での直接戦闘は左上にいる先頭キャラクターだけが行うが、右に残る3人は先頭キャラクターがダメージを受けた時に同時にダメージを受けてしまう。かわりに魔法を使うことができ、先頭キャラの行く手をさえぎる敵にダメージを与えたり、治療することが可能なのだ。なんとも複雑なシステムだ。

そうして広い広い遺跡を探索していく。敵を倒し、遺跡内に残された遺物を入手して、進んでいくのだ。RPGのようにキャラクターの成長はなく、最初から定められた能力を生かして戦い抜かなきゃならない。また、キャラクターが8人いる関係上、全滅後のコンティニューはない。いわゆる普通のシンプルなアクションゲームとは趣が違うのである。ただ、バッテリーバックアップなので、こまめにセーブしていけば問題はない。

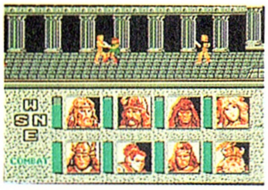
オリジナルはU.S.ゴールド社とSSI社によるパソコン版。それをポニーキャニオンが買い取り、国内パソコン版として発売し、ファミコンに移植した。ほぼ忠実な移植がなされており、それがかえって背景のわからない人がどう受けるか、と思う。正直なところ、8人のキャラクターがどういう宿命を背負っているかを知らないと、感情移入が難しい。

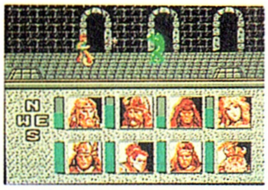
なお、ゲームはスコア制。サブ画面にて見ることが可能。

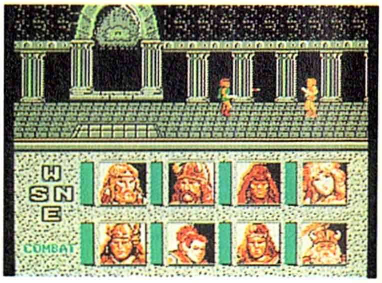

→大きく広がる遺跡の内部を歩き回らなくては……

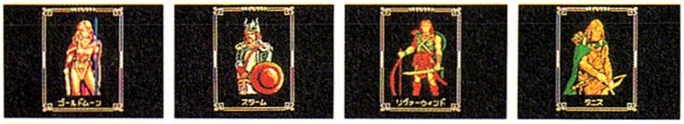


↑サブ画面。アクションゲームなのに、ちゃんとセーブができるのだ

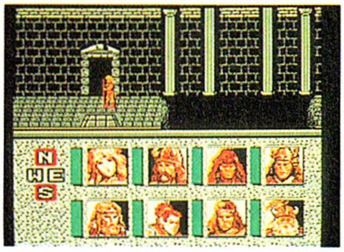

→敵との戦い。身長にも考慮しないとダメ


→ドラコニアンと呼ばれるモンスターだ








←画面下にキャラクターの顔が並んでいる。ここに注意を払いつつ、上部で進めていこう

★アメリカンRPGうんちくセミナー ③

本家本元「D&D®」とは何ぞや？

史上初のテーブルトークRPG「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ®（以下D&D®）」は、1974年に発表された。製作したのはゲイリー・ガイギャックスとデイブ・アーンスンの2人。ボードゲームのプレイヤーだった両名は、もっと深くファンタジー世界を楽しめるゲームを欲し、D&D®を作り上げたのであった。その後、何度も改訂され、現在のようなシステムになった。

ゲームはゲームマスター1人と複数のプレイヤーによって行われる。ゲームマスターは進行役であり、プレイヤーたちに状況を与え、プレイヤーが出した答えを判定する役目がある。プレイヤーはゲームマスターの与えた状況に対し、厳然たるルールに乗っ取って、時にはサイコロと数式から導き出される数値に従い、想像力をはたらかせて答えを出す。そのようにして、目の前に現れたモンスターを倒したり、ダンジョンの中に隠された秘宝を探し出してゆくのだ。ほとんどの場合、ボードなどは使わず、せいぜいチェックシート（行動を記録してゆく）に書きこんでゆくぐらいで、あとは会話とサイコロとルールブックだけでゲームは進行する。



現在D&D®は、キャラクターのレベルによって5種類ほどのルールセットが発売されている。それによって、遊べるキャンペーンシナリオが異なる。

「アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ（以下AD&D®）」は基本システムをD&D®に倣った別物のゲームだ。ルールはより複雑化し、背景となる世界もD&D®よりしっかり構築されている。現在あるコンピュータRPGはこちらに近い。



両シリーズとも現在も追加シナリオが多く発売されている。

HIPPON

VOL. 14

夏だ!夏休みだ!!
新作ソフトで汗を流そう!!

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー

ビックリマンワールド激闘聖戦士

カセット ハドソン／7月27日発売 ¥6800(税抜き)

これこそ「愛」のRPGだ

ビックリマン・コレクターのキミに。私が太鼓判を押す。これはキミのためのゲームだ！そしてそれ以外の人にも。やってみてください、損はさせません。

文●石野ミチホ



ビックリマンのキャラクター総登場の、ファンにとっては最高に豪華なRPG。システム上の多くのアイデアが、ゲーム展開をきれいにまとめている。

わかるぞ、コレクターの心理

ピカピカ光るシールに、個性豊かなヒーローたち。ビックリマンシールを集めたくなる気持ちは私にもよーくわかる。キャラクター菓子の元祖、仮面ライダースナックが発売されたのは、私が小学校1年生のころだ。親の目盗んで買って来ては、中身を食べきれずに捨ててしまう、なんてバチ当たりなこともやった。だから、当時仮面ライダーのゲームがあったら、間違いなく熱狂したことだろう。でもそれは、ゲームの出来不出来以前の問題であって。そこが問題なんだよなあ。

やめた。オヤジの説教みたいだ。

しかし、時代は思ったほど変わってはいないし、私もたいして成長していない。実際大人でも、集めるほどかどうかは別として、ビックリマンを好んで買い、シールを保存している人はけっこういる。こういう人を「おたく」とか言って差別してはいけない。そのひと言が社会を歪めるのだ。いや、ひょっとしたら男のコレクション欲を理解できない、イジワルなオネエサマたちの陰謀かも知れないぞ。

もっとも、「おたく」がモテないのは事実。私はそこまで関知しませんが。



←わくわく。あのスーパーゼウスも登場のストーリー

愛のゲームシステム

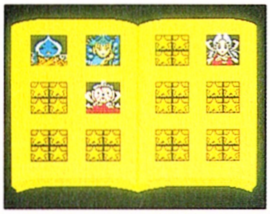
あいかわらず前置きが長いが。さて。

ゲーム自体は割とシンプルなRPG。目新しい要素がいくつか入っているが、革新的なほどではない。だから右ページの解説で見てほしい。バランスもいい。しかしこれだけRPGが多いと、水準以上というだけのことだ。右のページで見てほしい。無責任ですか？でもね、私がこのゲームについて言いたいのはそんな瑣末なことではないのだ。

結論から言うなら、このゲームには愛がある。なんか突然で申し訳ないが。つまり、ファンの、キャラクターへの愛をよく理解したゲームデザインがなされているのだ。

とにかく多くのキャラクターを登場させることを最優先し、キャラもアイテムも、いちいち絵を見せる。果ては、出会ったキャラの絵をコレクションする、ゲーム内アルバムなんてアイデアまで盛り込まれているのだ。

また、前衛4人、後衛4人がターンごとに交代するパーティーの新システムも、なるべく多くのキャラを活躍させてやろうという配慮からきている。アイデアの動機が、常に愛なのだ。



←アルバムだ！ゲーム内でコレクションができるとは



←ずらり並んだお助けキャラ。これも数を出す配慮だ

ひと味違うレベルアップ

このゲームのキャラクターは、見てわかるパラメータを2つしか持っていない。だからレベルアップがシンプル。防具もないし、武器は自動的に成長する。とてもかんたん。そのかわり、名前や姿がぐっと変わってくるのだ。イカす。

ヤマト王子



▶ ヤマト神帝



十字架天使



▶ クロスエンジェル



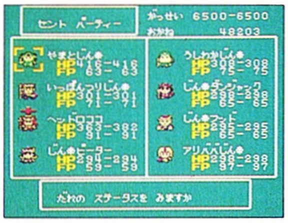
あなどれないぞ、イロモノ！

実際にプレーする小さな子供にはそんなことはわからないかも知れない。確かに。でも、このゲームで遊べるビックリマンファンの子供は幸せだなーと思ってしまう。教育的っていうのも違うけど、プラスになると思う。なんでそこまで思うのかといえば、そう、イロモノとしか呼べないような貧弱なキャラクター物が多すぎるからなのだ。まったく。某や某のメーカーさん、お願いですから子供の夢を壊すようなク○ゲーは作らないでください。

やっぱりねー。月並みで申し訳ないんだけど、どうしたって愛が大切だなあ、なんて思ったりするわけですよ。メーカーさん、そこんとこどうか考え直してみてはくれませんか？

そういえば。ビックリマンといえば、PCエンジン版で2本ソフトが出ているが、まあ、『大辞典』は別として、もう1本の方はただのキャラクターアクション。ビックリマンが大好きな人なら絶対にこっちだろう。同じハドソンだけどさ。

しかし、逆にビックリマンを知らない人も、このゲームはやってみてほしい。ウルトラマン人形で遊ぶような、あの古き良きおもちゃの楽しさがきっと見つかるはずだ。



←ステータス画面も、コレクションを眺める気持ちで

シンプルさが魅力。アイデアいっぱいのシステムだ

一見、オーソドックスなRPG

一見、普通。しかしよく見るとちょっと不思議。パーティーは8人同時パーティーだし、魔法のかわりに理力、まではわかるけど、がっせいパワーがわからないし。セレクトボタンを押せばなにやらパーティーとは別のメンバーがずらりと表示される。不思議だ。

個々の説明は右側でするけど、実際の操作はかんたんだからご安心を。むしろ武器防具の買い換えのわずらわしさがないし、戦闘はオートモードがついてるし、普通のRPGよりずっとらくちんなのだ。コマンドだってわかりやすいぞ。



←フィールドの様子。これは確かにハドソン系の画面



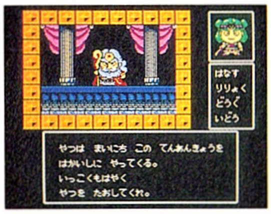
←戦闘画面。パーティーメンバーはひとりづつの表示

シナリオも楽しいぞ

このゲームは、一応4つのシナリオからなっている、という建前だけど、実際は1本につながったストーリー。それを、話の区切り、移動できるエリアの違いで4つの章にわけてあるのだ。

最初はプレイヤーがヤマト王子となって、ゼウスタウンからスタートする。旅をするうちに仲間が次々見つかり、また、シナリオの終わりには特定の仲間とわかれることもある。町に行けばお守りと呼ばれる種族や、天使たちがたくさんすんでいるし、外にはもちろん悪魔たちがうろついている。

そんな中でヤマト王子たちがスーパーゼウスに命じられたのは、悪魔たちのために荒廃した天使たちの住処、天聖界に代わる、次界をさがし出すこと。もちろん悪魔たちも次界を狙っている。



←カーンとスーパーゼウスが、いわばゲームの進行役



←オープニングデモ。ストーリーは、あくまで壮大に

独自の設定が盛りだくさん。

りりょくとがっせいパワー

理力は、基本的には普通のRPGでいう魔法と同じだ。体力や状態の回復をはじめとして、各種攻撃魔法もそろっている。ちょっと変わっているのは、一部の回復系魔法が、パーティー以外の相手にも使える点。イベント用だ。

がっせいパワーは、全員の力をあわせる一種の魔法。イベントにも使うぞ。



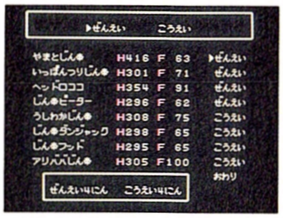
←おぼえる理力は、1キャラにつき、最大4種類まで



←がっせいパワーは戦闘でも大きな力を発揮するのだ

パーティーシステム

パーティーは、同時に最大8人になるが、プレイヤーはこのメンバーの前衛と後衛を決めなければいけない。それぞれが最大4人で、例えば6人パーティーの時、前後を4：2にするか、3：3にするか、それはきみの自由だ。前衛後衛は、ターン交代で攻撃する。



←この画面で前衛後衛を決める。偏らないように注意

すけっと天使

お守りや天使の中には、パーティーメンバーではないが、呼べば出てくるという助っとになってくれるものもいる。戦闘中呼び出すと、そのキャラ独自の攻撃で加勢してくれるというもので、ずいぶんお世話になる。1キャラ3回しか呼べないが、その回数はエネルギー館で回復できる。



助剣

いちばん最初の助っと。理力ボディーアタックは敵全員にきく強力版



火よけ如来

特定のボスを倒すのに彼女の力が不可欠になる。これも天使かな？

共に戦う8人の天使たち！

登場するパーティーメンバーは、全部で10人。加わったりぬけたりで、同時には最大8人だ。個性派ぞろいだが、どれをとっても文武両道、というか、理力も使えるし、攻撃も可能だ。ここで紹介するのはシナリオ2までの8人。

やまと王子



攻撃力と高いHPが自慢のリーダー格。泣きどころは防御力かな？

十字架天使



攻撃力はないが、防御力と回復理力に優れる。カワイイから許せるね

騎神アリババ



宝箱を開けることのできる唯一のキャラ。成長は遅いが、頼れるぞ

一本釣帝



ダンジョン脱出の理力セントワープの使い手。ダンジョン内で超重要

聖フェニックス



3度にわたる進化をとげる、超重要人物。一度修行のため離脱する

天使男ジャック



戦闘能力も高いが、使える理力は便利なものばかり。重要キャラだ

牛若王子



最初は間抜けな顔だけど、中盤では戦闘に、イベントに活躍するぞ

魯神フッド



マヒ回復の理力は、イベントにも活用。戦闘力も、かなり高い方だ

ソルスティス

カセット　エピックソニー／7月20日発売
¥5900（税抜き）

知的快楽をあなたに

古くはウィズ、最近ではテトリス。斬新なゲームは海を越えてやってくる。
そしてまた１本の個性的ゲームが、太平洋のかなたから上陸した。

文●野安ゆきお



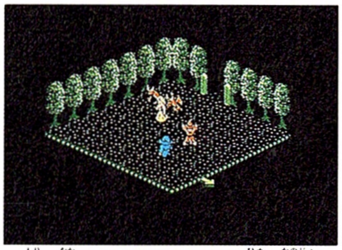
250を越える膨大な部屋の集まりで成り立つ魔城内を、６つの杖を探しながら冒険するアクションゲーム。斜め見下ろしの画面が個性的。

経験学習する楽しさとは?

必本読者の内で何人が名前を知っているかは限りなく疑問ですが、お久し振りの野安です。昨年まで一読者として投稿コーナーを活躍の場としていた私ですが、現在なぜか編集部で仕事などをもらう身分となりました。今までとは完全に違う環境の中で多少の戸惑いを覚えてはいますが、自分の知らなかった世界で修行を積むというのはなかなかに楽しい経験だなあ、と最近思えるようになってきたところです。

さて、ゲームの話に入りましょう。ＴＶゲーム、とりわけアクションゲームの魅力とは、現在私が実感している面白さと共通項を持っているのではないかと思われます。つまり、今までに経験のない世界に飛び込み、どうすべきか悩み、どうにか克服し、それが自分の経験となって身につくことこそがアクションゲームの本質的な魅力になっているのではないかと思うのです。ここで重要なのは『どうすべきか悩む』という知的なインターバルがあることで、わかっているのに反射神経が悲鳴をあげてしまい、凡人の努力だけでは突破できない難関が山ほど準備されているゲームは、ここでは除外します。

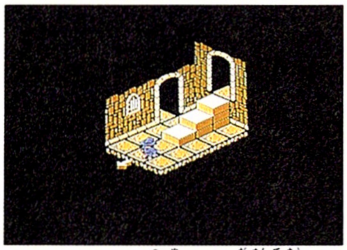
その点から見るならば、ソルスティスは知的な快楽を味わえるアクションゲームであると言えましょう。新しい



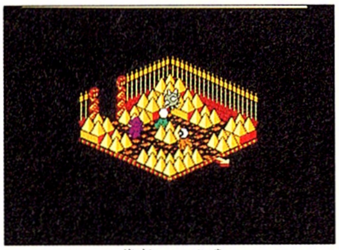
↑森の中でさらわれたエレノア姫。彼女を救うため、冒険が始まる。

状況に立たされたとき、プレイヤーであるあなたはいくらでも時間を割いて思考することができるのです。どうすれば突破できるのか、どうすれば先へ進めるのか、じっくりと考え抜いた後で、それを行動に移せばいいのですから。反射神経がにぶいくせにアクションゲームを好む僕のような人間にとって、このようなスタイルのゲームの登場は喜ぶべきことだと思います。

それにしても、こういうアクションゲームの本質的な魅力（と私は思っている）を凝縮したゲームが、成熟し切ったと言われている日本のゲーム市場から生まれずに、発展途上のアメリカ市場から発生したというのは、なかなかに興味深いところです。ハード面は日本、ソフト面は外国、という現在の世界の常識の中に、ＴＶゲーム業界も染まりつつあるのかもしれないですね。



↑スタートはこの部屋から。画面手前への通路は矢印で示されるんだ



↑モンスターが徘徊する部屋もある。タイミングさえつかめば、まずやられない

親切と不親切

ソルスティスは、250を越す膨大な部屋の集まりがゲームの舞台となっています。部屋はそれぞれトリッキーな作りになっていて、プレイヤーの頭を悩ませてくれます。なにしろ、プレイヤーにできることといえば、ジャンプすることとブロックを取ること、そのブロックを足の下に出現させることの３つだけ。これだけでは、到底突破できそうにない部屋が多々あるのです。

ここで問題となるのは、突破方法を１つに絞れなかった場合です。ある方法で突破できないことを確認するのは、主人公であるシャダックスを１人犠牲にすることです。ここに、死を経験することによって経験を得るという矛盾が生まれます。この点が不親切だと感じる人もいることでしょう。

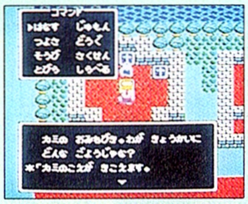
しかし、ここで考えてみましょう。親切であることは、いいゲームの必要条件なのでしょうか？

たとえば、ウイザードリイという名作ＲＰＧがあります。ここでは『ワードナを倒して来い！』という目的の他には、特別何の情報も与えられません。迷宮内で発見したアイテムがどういう効力を持っているかは、試しに使用してみない限り確認できません。中には使用すると突然死んでしまうようなアイテムもありますが、プレイヤーはそれを不親切な要素とは思いません。なぜなら、新たな知識を得るためにリスクがあるのは当然のことだからです。

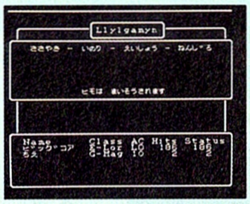
ソルスティスでも同じことが言えます。プレイヤーは死を経験することによって、新たな知識を得るのです。これを不親切と呼ぶのは、あまりにかわいそうじゃありませんか。

4大RPGに見る親切考

親切なゲームほどいいゲームなのかというと、そうとも言い切れない。不親切さが逆に人気の理由になるゲームもあれば、親切すぎて物足りないとの声が聞かれるゲームもある。今年発売された４本の大作ＲＰＧを見てみよう。



←ドラクエⅣ。親切さこそがその最大の魅力



←ウイズの不親切さは、逆にストイックな魅力



←これまた親切なゲームの代表。ＦＦⅢ

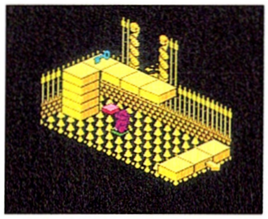


←マニアックな香りは、ど素人を拒絶気味ですらある

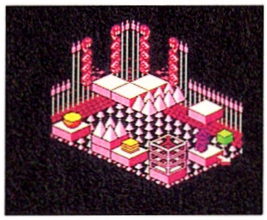
斜め見下ろしの3次元空間は危険がいっぱい

基本システム

画面は、独特の斜め見下ろしスタイル。十字ボタンの上が画面右上、十字ボタン右で画面右下へと対応している。Aボタンがジャンプ。途中でブーツを入手することで、より高いジャンプが可能となる。アイテムを取るためには上に飛び乗ってBボタンを押せばいい。また、ブロックを取った状態でBボタンを押すと足の下にブロックを出現させることができる。後述のマップ画面において前もって使いたいポーション（魔法の薬）にカーソルを合わせておき、スタートボタンを押すことによって4種の魔法も使用できる。



←トリッキーな部屋がたっぷり。悩め悩め！

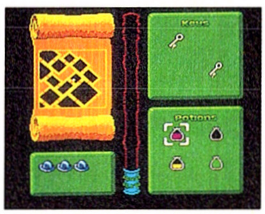


←じっくり突破方法を探るのが、パズル的快感なのだ

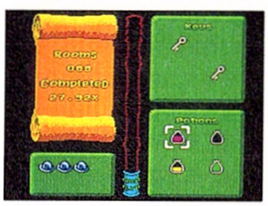
マップ画面

ゲーム途中でセレクトボタンを押すと、左上の写真の画面を呼び出せる。この画面では魔法の残量、入手したアイテムや残り人数の確認が出来、中央には入手した杖がグラフィックとして示される。左上には行ったことのある部屋のマップと現在位置も示される。

この画面でAボタンを押すと、マップの書かれていた場所に、現在までに行ったことのある部屋数とそのパーセンテージが示され、ゲーム全体から見てどのあたりでプレイしているかが確認できるようになっている。



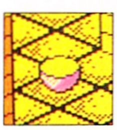
←現在位置と回りの部屋が一目瞭然。便利



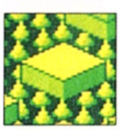
←進行具合もパーセンテージとして示される

部屋の構成要素

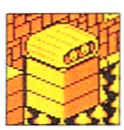
250を越すバラエティー豊かな部屋も、突き詰めていけば以下に示された要素で成り立っている。では、これらの要素を説明しよう。



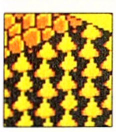
←取った後、足の下に出現させられる



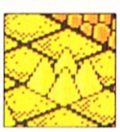
←触っても踏んでも害のない安全パイ



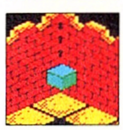
←乗ると移動させられてしまう。注意！



←この上に落ちるとジ・エンド。コワイ



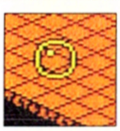
←触れちゃダメだけどブロックは置ける



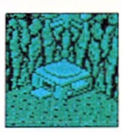
←上下動するブロック。入手は不可能



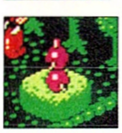
←左右に移動する。落ち着いて乗れ



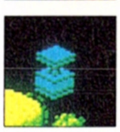
←押すと動き始める。その上に乗るべし



←ワープ入り口。乗ってBボタンだ！



←通路を塞ぐ爆弾。触れただけで死ぬ



←右の爆弾の起爆スイッチ。上に乗るだけ

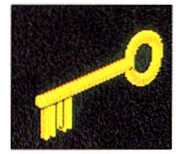


←下の階への通路。落ちても死なない

入手可能なアイテム群

必須アイテム

ここに示す3アイテムは、クリアするのに不可欠なものである。ブーツはプレイ開始後すぐに入手できるが、6つに分断されている杖と4つの鍵のすべてが揃うのは、ゲームも終盤にさしかかってからだ。これらの必須アイテムは、基本的に意地悪な隠しかたをされてはいないが、取るのに技術が必要な場所に落ちていることが多い。



←鍵は全部で4つ。取るごとに新しい道が開かれる。しかし、取る順序は固定されてない



←6つに分断された杖のかけらを集めるのが目的。トリッキーな部屋にばかり落ちている



←シャダックスのジャンプ力を高める力を秘めるブーツ。すぐに入手できるはず

ポーション

ゲームスタート時、シャダックスは4つのポーションを2回分ずつしか持っておらず、補充するには落ちているポーションを拾うしかない。ポーションが落ちている近辺には、それを使用すると楽になる部屋があることが多い。



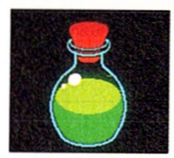
←モンスターに対してのみ無敵になる薬。地面を敷き詰める毒針などには効果なし



←動くもの全てを停止させる薬。当然、反復移動しているタイルをも止めてしまう



←モンスターを一掃する薬。ただし、同時にブロックやアイテムなども消してしまう



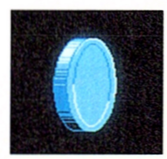
←見えないタイルを出現させる薬。一回使用したら、出現したタイルの場所は記憶すべし

コンティニューと1UP

以下に示す2つのアイテムは、プレイヤー救済のためのものだ。帽子は残シャダックスを1人増やし、コインはコンティニュー回数を増やす。



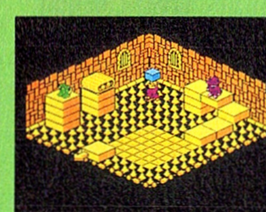
←残シャダックスを増やす帽子。つまりは1UPアイテムである。取れるだけ取ろう



←これを取ると、その場所からのコンティニューが可能となる。全部で10個ほどある。

〈オープニングデモ〉

ここまで読んで、「攻略方法はおろか、攻略ヒントすら書かないのかよ！」と怒った人へ。ゴメンナサイ。でも、そういう人にはタイトル後のデモ画面を見ることをオススメする。基本的なテクニックは、これさえ見れば理解できるはずですから。



←基本的なテクニックはデモが教えてくれる

獣王記

カセット アスミック
7月20日発売／¥5900(税抜き)

早く獣にならなくちゃだわ

獣王記と聞くと思い出すのが「パワーアップ！」とかの音声合成と、変身後のクマさんだったりする。ファミコン版はしゃべらないんだけど…。

文●忍者根本＋さくやーま



獣に変身する獣人が主人公のアクションゲーム。主人公がアイテムを取ると獣に変身し、特殊攻撃が可能となる。オリジナル面が3面追加された。

アーケードからファミコンへの道

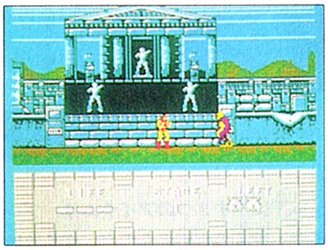
そもそも「獣王記」はアーケード版がオリジナルだった。主人公は人間でもなく、ロボットでもない、〝獣人〟であり、湿っぽく、光のささない、寂しささえ感じるステージをゆっくりと進んでいくアクションゲームだった。この異色作が、やがて、まだ発売して間もなかったころのメガドライブに移植された。MD版が発売されたころは、まだアーケード版でヒット中だった。かなり早めの移植だったといえるだろう。ともあれ、メガドライブのその後の可能性を充分に期待させるほどのハイクオリティな移植度だった。

その後、「獣王記」はPCエンジン版としても発売される。HuカードとCD－ROMの2つのバージョンが発表され、こちらの移植度も高いものだった。特にCD－ROM版の大容量を生かした作りは、プレイ中にディスクを読むなどの難点があったものの、秀逸なものだった。

そして、今回のファミコン版である。前述の大容量機に比べて、内容はどうなったのか？　キャラクターの動きとか操作性は…？　これほど多数の機種に移植され、〝名作〟の呼び名が付くようになると、当然ユーザーの期待は盛り上がり、作品を見る目はキビシくなる。そこでファミコン版は、どんな手をうったのか？　それは、「原作とは別モノ」へのアレンジだった。



↑メガドライブ版の獣王記は、アーケード版により近い移植をしている。



↑見た目はアーケード版とはほど遠いが、雰囲気は今まで通りの獣王記なのだった

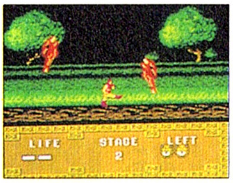


ちょっぴり違う、“別モノ獣王記”

とりあえず、上にあるイラストを見て欲しい。このイラストがファミコン版「獣王記」のパッケージに使われるとのことなのだが、明らかにアーケード→メガドライブ、PC路線のイメージから離れようとしているように見える。ここからして「FC版は別モノ」と言い切っているかのようだ。

肝心のゲーム内容だが、いくら別モノとは言えど、アクションの基本的な部分は変わらない。ただ、大きなマイキャラに特徴があった原作に比べて、仕方がないのだろうが、主人公がグーンと小さくなってしまったので、操作感はかなり違う。

さらにパワーアップ後の獣人なのだが、ニュータイプが3種加わり、下にとりあげているように全8種となった。ステージ数もこれに合わせて全8ステージというわけだ。これらファミコン版ならではの新要素は、思っていたよりもはまっている感じだ。変に生き生きしたステージだったら似合わないもんね、獣王記ってさ。



←オリジナル面が上手くハマっていて、何だか得した気分だねっと

世界の獣人くん、こんにちは

獣人は1ステージに1匹、計8匹登場する。その種類は豊富で鳥類から魚類まで多種多様だ。この中で、空を飛ぶ動物（？）が2匹、水の中を泳ぐ動物が1匹います。さあ、どれとどれかなー？（バカでもわかる）

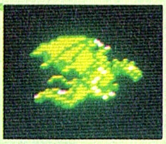
WEREWOLF
STAGE1
ウェアウルフ。神殿の石碑出身だ



WERELION
STAGE2
ウェアライオン。シッポがかわいい



WEREDRAGON
STAGE3
ウェアドラゴン。怪獣じゃないぞ



WEREBEAR
STAGE4
ウェアベアー。息が飛ぶぞ、ヒュー



WERESHARK
STAGE5
ウェアシャーク。海で泳ぐのだ



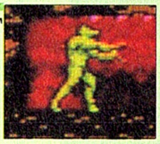
WERETIGER
STAGE6
ウェアタイガー。地下神殿にいるぞ



WEREPHOENIX
STAGE7
ウェアフェニックス。熱いぞー！



WEREGOLDWOLF
STAGE8
ウェアゴールド・ウルフ。すげえぞ



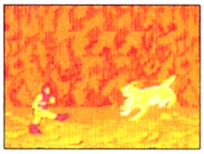
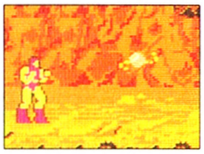
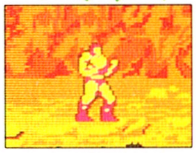
ドラゴンだってクマだってみんな獣だってばさ

POWER UP パワーアップ

画面内に白い二首オオカミが現れたら、それはあなたにとってパワーUPのチャンス。そのケモノをけっとばし、スピリットボールをうばいましょう。あなたの衣服は、筋肉の増量にたえきれずに破れ始めます。

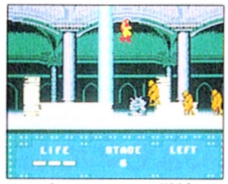
やがてあなたが、3つめのスピリットボールを手に入れると、あなたは獣へと姿を変えるでしょう。獣になることこそ、そのステージのボスと戦う唯一の方法なのです。

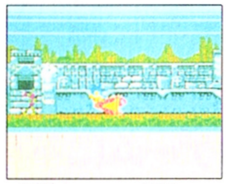
POWER UP!!


▶

▶


ACTION アクション

基本アクションは、パンチとキックだが、しゃがみながらキックをすると上方に蹴り上げることが出来る。獣人になると弾が出るパンチ攻撃と、強力な体当たり攻撃ができるようになるのだ。各獣人ごとに攻撃方法が少しずつ異なる。みんなユカイだ。獣人の攻撃が最も発揮されるのが対ボス戦だ。オリジナル同様難しくてひと苦労。新ボスも強くてふた苦労って気分だ。


↑普通のジャンプと同様、このハイジャンプも頻繁に使う

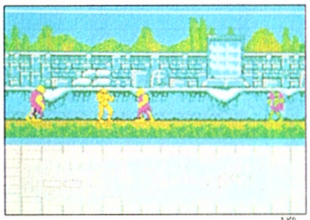

↑獣人になると、強力なパンチ弾が出せるようになる

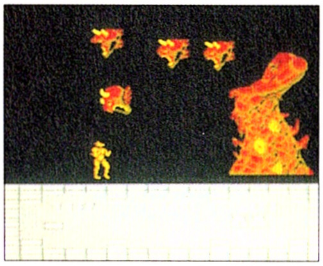

↑これまた強力なフラッシュアタック。ザコなら1発だ!

STAGES ステージ

1

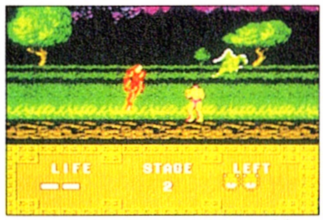
ステージ1は、ゼウス神殿の付近から始まる。敵は、ただ歩くだけのゾンビや、ラスケルトウルフ(2つ頭のやつ)など、まだまだ序ノ口だ。獣人にも簡単になれるだろう。

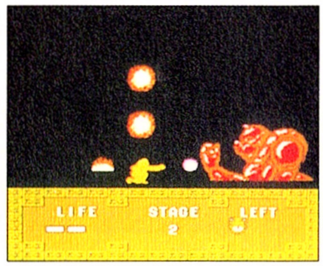

↑まだまだやさしいステージだが、緑色のゾンビはパンチを繰り出してくる


←ボスは、オリジナル通りの「ハガー」だ。首を投げて攻撃する

2

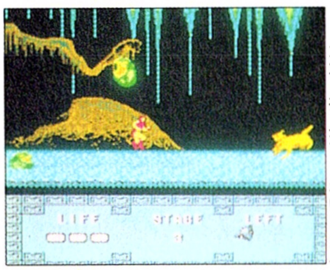
ここは、ファミコンオリジナルのステージ、暗闇の大草原だ。上空から狙ってくるハゲワシと、ジャンプして近寄ってくるジャッカルがイヤーンて感じ。ボスはキングオーガだ。


↑ジャンプしてくるジャッカルは間合が読みずらく、ちょっと厄介


←ボスは新登場「キングオーガ」。私の下半身を返してちょーだい

3

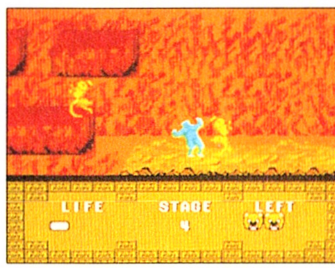
この面から動きが複雑な敵が複数で出てくる。早く獣人化しないと少し苦しくなる。特に注意が必要なのは、ゴムまりのようなエクスフロッグ。かまれたら左右に降り落とす。

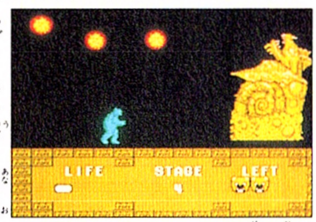

←このエクスフロッグに噛まれたら、左右に振り落とさないとダメ


↑ボス「オクトアイ」は、目玉を飛ばしてくるだけなので安心していいかも

4

唯一落とし穴のあるステージだ。落ちたら一発でアウト。白いラスケルトウルフも、とってもイヤラしい出現のし方をする。パターンを覚える必要があり、かなりシビア。

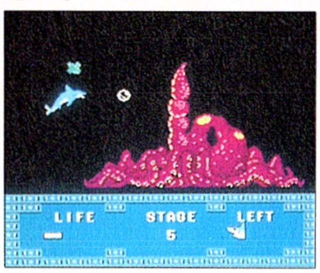

←ダメージを受けて穴に落ちないようにしよう。「いてっ!」(笑)


↑「モルディススネイル」の出す火の玉は、かなり不規則な動きをする

5

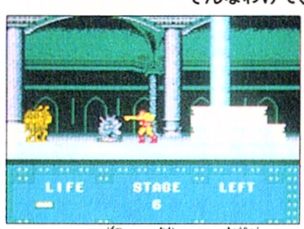
前代未聞、サメ男のステージ。敵も、関係ないような顔で上の方を泳ぐ魚たちが多く、簡単に感じる。パターンさえわかればラクラク進める。しかし、1ダメージが大きい。


↑それほど難しくはないステージだ。しかし、なるべく油断をせずに行こう


←ボスは「クラーケン」足(?)の根本がウィークポイントだ!

その後

ラスト3ステージは、敵も小癪なヤツがたくさん出てくるので、ダメージを受けずにボスまで辿り着くのが至難の技だ。そんなわけで、難度はヘビー級に近い。


↑ザコも、1発では倒せない強力なやつらがゾロゾロと出てきたりする


←後半はツライ。ツラいったらありゃしない。がんばろう

摩天童子

クエスト
カセット
8月24日発売／¥6500(税抜き)



主人公「天童」が、愛犬の「ドドンパ」と共に、妖怪に占領された天界を取り戻すため戦うアクションゲーム。店でアイテムを買い、パワーUPしてゆく。

犬と少女がセールスポイント？

いくらパズルゲームが流行しまくっても、やっぱりゲームはアクションが一番だよなあ。「魔天童子」はアクションゲームファンの熱い期待に応えるか？

文●杉森建

トレンディなゲームに不可欠なものとは

サイドビュー(横視点)のジャンプ型アクションゲームがよく「スーパーマリオタイプのゲーム」などと、商品名の付いた呼び名で分類されることがある。別にこの手のゲームのすべてがスーパーマリオを参考に作られたワケでもあるまいに、ただプレイヤーが横向いてジャンプしただけでマリオ呼ばわりされたのでは製作者もいい迷惑だ。

ただ、それだけこの手のゲームで個性を出す（出しているように見せる）のは難しいわけで、他のゲームとの差別化や売りとしてはもっぱら、アイテムの数とか派手な攻撃方法とかが引き合いに出されることが多かったようだ。だが、そんなにまでして色々なアイデアをしぼり出さずとも、ごく簡単にゲームの売りを作る方法があるのだった。

それは…ズバリ、「美少女キャラクターを登場させること」である。

それも、主人公でなく、殆んど意味のないワキ役として登場させるのが最近のトレンドだ。つまり、ドット絵っぽくない大型の一枚絵として。

アクションゲーム＋美少女的要素

最近一番笑ったのが、業務用の「キャメルトライ」というゲーム。これは迷路の中をボールをひたすら転がすという、ブロックとボールしか画面に出てこない単純で硬派なゲームなのだが、ゲームオーバーになると突然画面に色っぽいお姉さんが出現して、「コンティニューしますかあ？」などと話しかけてくるのだ。思わず「誰だオマエは」と問い詰めたくなるような意味のなさ。これが今流行ってる。

このムーブメントがそのまま「カワイイ女の子が出るゲーム」として売りになっているのは前に書いた通りだが、その他に、これには各メーカー間のキャラクターデザイナーの秘かな意地の張り合いがあるような気がする。つまり、「俺の描いた女の子のドットを見てくれ！」というパワーが、ゲームデザインにも影響を与えているのだ。ゲームは今やイラスト投稿ページ感覚だ。



↑主人公よりもはるかに力の入ったグラフィックだ

当ゲームのアクション

跳ぶ！



↑深い穴を飛び越え、高台に乗りと大活躍の行動

斬る！



↑カタナを振り回し、敵をズビズバーと倒すぞ

しゃがむ！



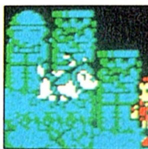
↑ちょいとしゃがめば、敵の攻撃もかわせるぜ

じゃあ犬の立場は？

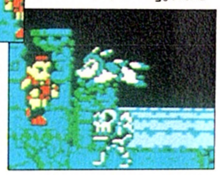
というわけで、「魔天童子」。このゲームのウリは実は、主人公と共に戦う犬との2WAYアクションなのだが、どうもそれよりも、アイテムショップの店員として登場する「リンプーちゃん」という女の子の方が目立っているような気がするのは気のせいだろうか。

まあ、女の子にしても犬にしても、いないよりはいた方が楽しいよねえ。

名犬ドドンパ



←これが主人公のパートナー「ドドンパ」。犬だ



→一度呼べば勝手に動いて戦ってくれる頼もしいヤツなんだ

美少女店員名鑑

ここでは、数々のゲームに登場するアイテムショップの名物店員のおねえちゃん方をご紹介しよう。

店員とはいっても、彼女らの他には誰も店内にいないところをみると、どうも自分の店のようである。戦場のド真中で店を切り盛りする彼女は本当にエライ。しかし、この若さで自分の店を持つとは、やはりどこかにパトロンがいるのであろうか？

シルフィー

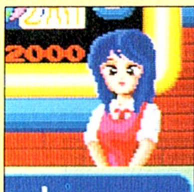


↑メガドライブ「フォゴットンワールズ」に登場する金髪ねえちゃん。礼儀正しいぞ



↑これが彼女の持つ店だ。普段は地下に潜み、客が来るのを待っているアリジゴク的な店

みゆきちゃん



↑PCエンジン「オーダイン」に登場。青い髪に大きな目がチャームポイント



↑空中を飛ぶ移動式店舗。土地が高くて店を開けない屋台のラーメン屋のオヤジ感覚だ

リンプー



↑当ゲーム「魔天童子」に登場。おだんご頭にチャイナ服という典型的中華少女だ

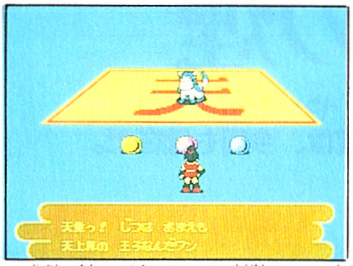


↑特定の店舗は持たず道端に立っては客を呼ぶ、ゲリラ的ポン引き風の商法を得意とする

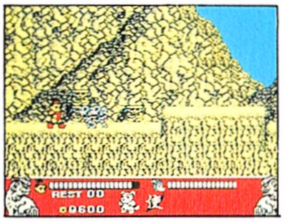
ラウンド1を犬紹介、いや大紹介するぞ

犬と共に旅立て

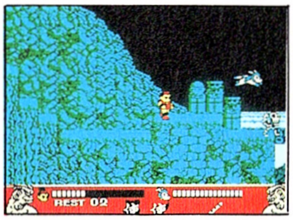
ゲームをスタートすると、まずドドンパが3つの宝玉のうち1つをくれる。これは主人公の特性を決めるモノで、赤玉なら体力が多くなり、青玉はジャンプ力が上がり、黄玉は炎を発射できるといった初期能力がつくんだ。選んだ玉以外の能力は、アイテムを買うことで補わなくてはならないぞ。



↑自分は単なる犬ではなく、神犬だったと衝撃の告白をするドドンパ。語尾に「だワン」が



←敵をバンバン倒してコインを集めて進めススメ



←ピンチの時にはドドンパを出して戦っていただこう

トラップに注意

このゲームは、敵の動きがイジワルくて苦労するが、マップ上に仕掛けられたトラップ類はもっとイジワルくてアタマにくるぞ。

水とか岩とかトゲとか、だいたい上からモノが落ちてくるパターンが多いのだが、プレイヤーが当たってダメージを受けるだけならまだしも、弾き飛ばされてしまうからたまらない。ガケっぷちでそんな目にあった日には、穴に突き落とされまくってあっというまにゲームオーバーだ。気をつけろ～。



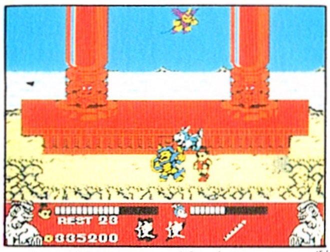
←壁の穴に近づくと、突然水が吹き出してくる



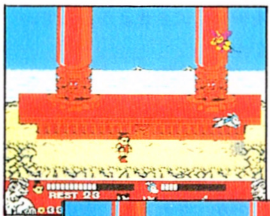
←頭上からゴロゴロとムゾーサに落ちてくる大岩

ボスキャラとも戦う

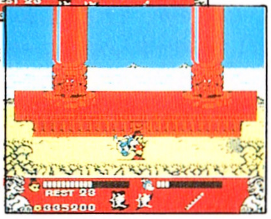
ラウンドの終わりにいるボスキャラ。なんと、1面からいきなり2匹ワンセットで出現してくる。かなり強いぞ！攻略法としては、どちらか片方をドドンパと共に集中攻撃して倒し、1匹になった所をジックリ戦うのがいい。



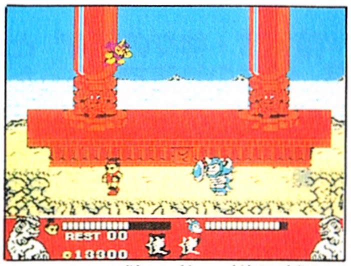
↑地上を歩くコイツは盾を持っていて、前方からの攻撃を受けつけない。後ろへ回れ



←一匹になればこっちのモノ。ジャンプ斬りだ！



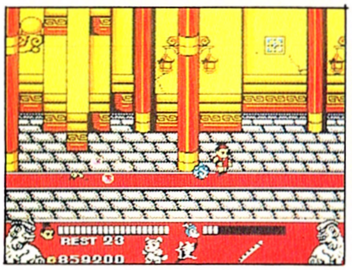
→倒した!! 喜びに踊りクルう天童とドドンパ



↑ボスはこの2匹で1組だ。空中と地上から同時に攻撃をしかけてくるぞ



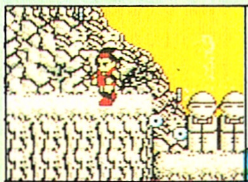
→恐怖のイナズマ攻撃!! 地上の敵に気をとられていると危険



↑中華風のグラフィックがまぶしい、ラウンド2へ突入!! 戦いはこれからだ

リンプーのお店でアイテムを買おう

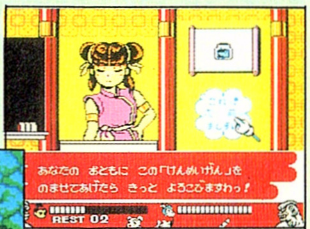




↑敵を殺しまくって集めたお金を持って、山をズンズン登っていく天童。すると…？



↓顔を赤らめて手まねきする少女が。ナニしてくれるのだろう



↑なんと、そこはアイテムショップ。思わせぶりな女だぜ、リンプー



←がんばり草。食べれば天童の体力が少しだけ回復する。一番お世話になるアイテムといえよう



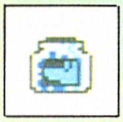
←いっぱいた草。天童の体力を最大まで回復させる、ありがたい薬草。でも、値段も高い！



←てんてん君。天童の残り人数を増やす、いわゆる1UP。買うたびに値上がりしていくぞ



←天命薬。正童の体力メーターの上限を増やす。1度使うだけで最大値までゲージがアップするよ



←犬命丸。ドドンパ専用体力回復アイテム。値段のワリには1回あたりの回復力は小さい



←犬笛。✚ボタンの上で使用する。ドドンパをパワーUPさせ、スゴイ事を起こすという笛だ



←火のもと。天童が一定時間だけ火の玉を投げつけて敵を攻撃することができるようになる



↑買い物をしていると、時々臨時ニュースが！ 天界でのホットな話題が聞ける

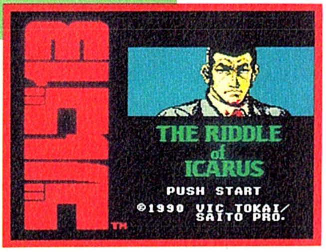
ゴルゴ13・イカロスの謎

カセット ビック東海
7月27日発売／¥6000

アーマライトと葉巻の煙

“第１章・神々の黄昏”と題された前作から２年４ヵ月。やっと出てきた第２弾。前作の特徴でもあったバラエティに富んだモード構成は、今回も健在だ。

文●内田聡



ゴルゴ13シリーズ第２弾。前作同様ヴィジュアルシーンがふんだんに盛り込まれた横スクロールアクション。５タイプの違ったモードが楽しめる。

ゴルゴよ、どうする

今や世界はデタント（緊張緩和）一色。米ソの冷戦なぞ、もはや過去の時代。ベルリンの壁は壊されたし、ＥＣは統合される。軍縮のおかげでワルシャワ条約機構も、そしてＮＡＴＯも姿を変えそうだ。つまり、世界はみんな、仲良しになろうとしているのだこれが。



↑他には、イギリスのＭＩ６や日本の内閣調査室などがお得意さんなのである

ゴルゴ13は世界の裏舞台に暗躍するスナイパー（狙撃者）だ。Ａ級スナイパーである彼の狙撃料はとても高価なのだ。そんな彼の一番のお得意先はＣＩＡとＫＧＢである。しかし、あろうことか、時代の流れはＣＩＡ（米）とＫＧＢ（ソ連）を仲良しにさせようとしているではないか。

この２つの諜報機関がケンカをしなくなると、ゴルゴ13はとたんにヒマになってしまうだろう。どうするんだろうか。中東あたりの仕事だけで食いつないでいくのか、それとも仕事料を値下げして必殺仕事人みたいに一般庶民からの仕事を受けるか、それとも特技を生かして単なるハンターか語学の先生にでもデューダするとか…

変わらぬ美徳

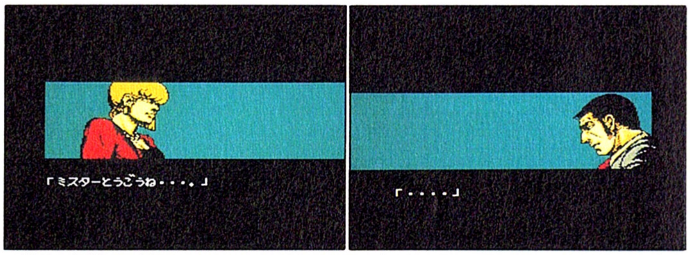
などとつまらないことほど悩みたがるのがファン心理というもの（筆者は原作の単行本60巻を読破）。

で、ゲームの「ゴルゴ13」。基本的には前作を踏襲した作りになっている。会話モードでは気張ったヴィジュアルシーンを散りばめて、“見せる”ことに重点を置いている。アクション要素の難易度を低めに押さえて、３Ｄ迷路やスナイプシーン等の場面転換をテンポよくつないでいるのも前作同様だ。

この会話モードと５種類の違ったアクションモードという２点が、このゲームのカラーを決定づけている要素だ。会話モードのヴィジュアルシーンは、原作の持つ雰囲気を充分に味あわせてくれる。様々なアクションシーンは、比較的短い間隔で変わっていくので、プレイしていて飽きがこない。言ってみればさりげなくアドベンチャー要素を感じさせてくれる、といった手触りなのだ。



↑ゴルゴ13はＣＩＡから“マファト革命軍”の首領の暗殺を依頼される。マファトは米国に、要求に応じなければ全ての衛星を撃ち落とすとの脅白状を送っていたのだ



↑同様の脅白状を送られていたＫＧＢもゴルゴと接触しようとする。大国の思惑が交差する中、マファト首領を暗殺し、バローズ博士を救出しなければならない

オトナもどうぞ

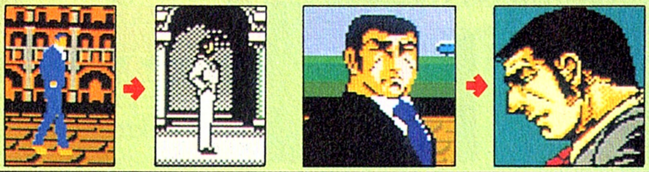
基本的な部分での変更はないけど、成長、もしくは改良された点はいくつかある。

１つは横スクロールアクションシーンでのゴルゴの動き。前作はこのへんかなりアバウトに作られていて、しゃがんだにもかかわらず、弾に当たってしまう作りになってたり、ジャンプの高さが一段階しかなかったりだった。だが今作ではかなり細い動きもできるようになり、アクションゲームとしての奥行も深くなった（詳しくは右ページ）。もう１つはグラフィック。細い点は下のカコミを見て欲しいんだけど、全体的に深みが増した感じだ。なんだ、それだけのことか、と思うなかれ。やはりキャラクターゲームは原作の雰囲気をいかにリアルに移植できるかが勝負。グラフィックの出来しだいで感情移入度は天と地ほども違ってくるのだ。

というわけで、反射神経よりは、むしろ雰囲気重視というべきゲームに仕上ってる。アクションゲームマニアには向かないけど、原作のファンや、ゲームをじっくり味わいたいオトナのあなたには、いいかもしれないですね。

刮目せよ！ これぞゴルゴ13

ディテールに見るグラフィックの成長。こういう部分にこそ製作サイドのゲームに対する思い入れが現れようというものである。左下は通常の横スクロールシーンでのゴルゴ。前作では単なるデクの棒キャラといった風采だが、本作ではなんと、ポケットに手を入れている！ ゴルゴ13の歩く姿とはやはりこうでなくてはなるまい。次に右下だが、これは目の細さに注目して欲しい。確かにハードボイルドの目とは、細ければ細い程、渋いのだが、極めるあまり、“線”になってしまっては困る。これではギャグ漫画の目になってしまい、せっかくの緊張感も音をたてて萎えてしまう。この点も今作では改善されているポイントだ。



殴って蹴って爆走ってスナイプ、ほんにゴルゴは忙しい

アクション

横スクロールおよび固定画面でのアクション動作一覧だ。前作よりいろいろな動きが可能になっている。とはいえ、アクションゲームとしては、今となってはシンプルな方だけどね。

ファイティングポーズ



←この状態からパンチを繰り出すことができる。しかし、パンチは射程が短いので、実戦ではあまり役に立たない

けり



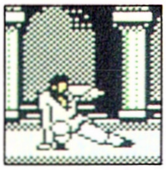
↑銃の弾が切れている時はこれが最大の武器だ。足が長いせいか、離れた所からでもけっこう届く

しゃがみ



↑敵の弾丸をかわす時に使う必需動作だけど、ヤンキーのうんこ座りみたいで、なにやら情ない

しゃがみげり



↑なんとしゃがんだ状態からキックが出せるのだ。決して、足をひっかけようとしているのではない

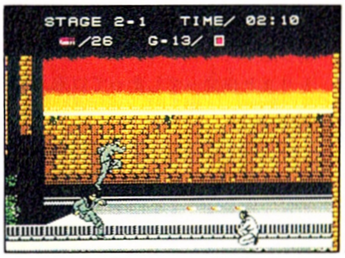
ジャンプ



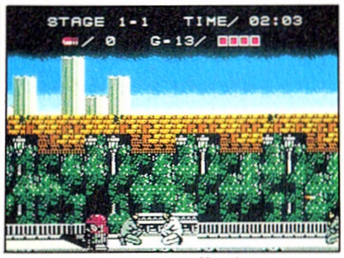
↑前作では一定の高さだけだったが、✚ボタンとの組み合わせで2段階の高さが可能だ

横スクロール

基本のモードである。銃を使うか、なぐる、ける、で相手を倒してゆく。銃なしで済ませられるのは一番最初のステージくらいなので、銃の弾数には常に注意を払おう。無くなりそうになったら、街の中の入れる建物の中に入る。中の敵を倒すと、弾丸補充のアイテムを取れる。ライフポイントを補給できるアイテムもあるにはある。が、出てくる頻度はあまり高くない。あくまでもライフ値を減らさないように心がけて戦うのがベターだ。



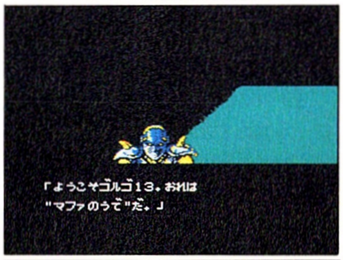
↑ステージが進むにつれて難度は増してゆく。複数の敵が同時に攻撃してくる

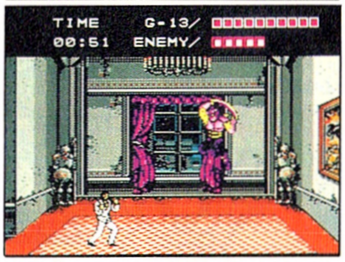


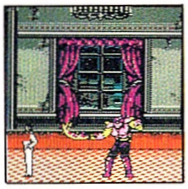
↑しゃがむタイミングが敵と合っちゃうと、一瞬、こんな平和な空間が出現したりして

固定画面

これは、いわばボスキャラとの対決みたいなもの。画面はスクロールせず固定され、制限時間内にクリアできないとゲームオーバーになる。銃は使えないので、肉弾戦法で戦うしかないが、タイミングさえ把握してしまえばそれ程難しくはない。マッ、たまには銃を使わないゴルゴ13てのもいいかもね。



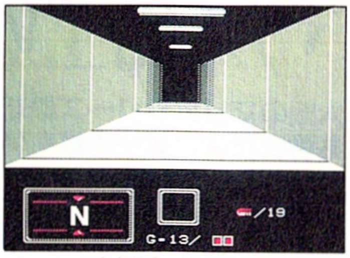




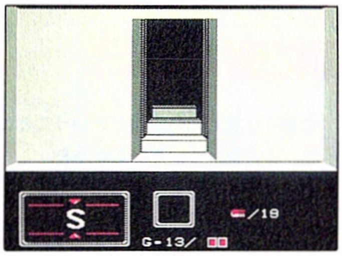
←こいつの武器は長い剣。攻撃が終わったら即座に飛び込んでケリを入れ、そして逃げる。これが必勝法だ

3D迷路

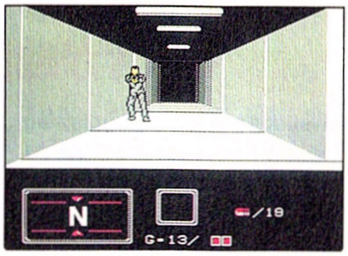
振り返ると突然そこに居る敵に注意しなければならない。だけど出現率はそう高くないので敵に振り回されることもないだろう。迷路自体の広さはかなりのもの。当然、マッピングは不可欠だ。東西南北の表示を確認しながら進めば迷いにくいぞ。



↑くら〜い地下迷路である



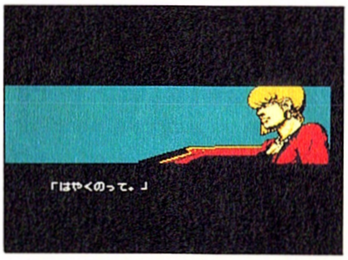
↑階段がゴールへの道標となっている



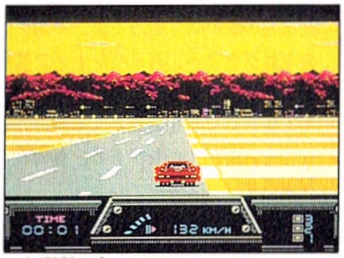
↑攻撃力が高い敵だ。用心しよう

カーアクション

ここだけはモロにレースゲームのようになる。操作も、✚ボタンで3段階のシフトチェンジをしながらAボタンで加速、と本格的だ。制限時間内に一定の距離を走り切らねばならない。〝オジャマカー〟を手りゅう弾で撃破しつつコーナーリングだ！



↑カーチェイスシーンの始まりだ



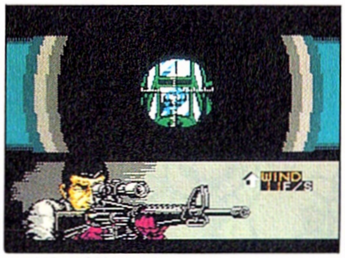
↑回転数に合わせてシフトチェンジだ



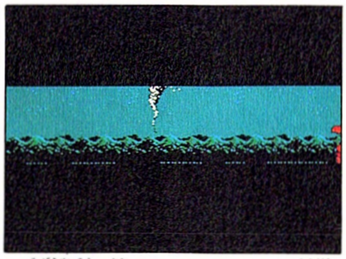
↑最高速度は300km/h以上。曲がれるか？

狙撃

前作でも最大の見せ場だったのが、このスナイプモード。今回は風向きと風速の要素があり、それらの影響を考えて照準を合わせなければならない。1発で仕止めなければならず、2発目はない（ゲームオーバー。すぐコンティニューできるけど）。別に難しいわけじゃないけど、やっぱりこのシーンが一番盛り上るんだよね。グラフィックも気合入ってるし。



↑風向、風速の計算はシビアになりすぎずに。充分に狙って撃てば難しくはない



↑狙撃成功。大ゲサなグラフィックが感動を呼ぶ。さて、次のステージへ

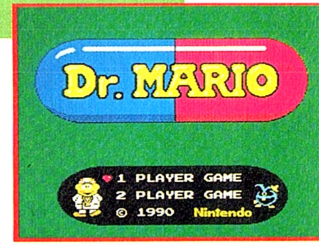
Dr.マリオ

カセット 任天堂
7月27日発売/¥4900(税込み)

マリオ先生の落下天国・回転地獄

人気のマリオシリーズ最新作はアクションパズル! あの青い眼とチョビヒゲも健在だ! ピーチ姫もいるぞ! でもゲームシステムはテトリスと同じだ!

文●とみさわ昭仁



マリオシリーズとしては異色のアクションパズル。薬のカプセルを回転・移動してウィルスを退治する。とっさの判断力とテクニックがものをいうっ!

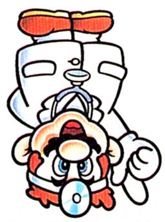
マリオが地面に落ちる日

●今からさかのぼること約1600万年前。この地球上にひと組の男女が誕生した。名前はアダムとイブ。人類の始祖である。ふたりは、火山が灼熱のマグマを吹き上げたり巨大なマンモスが徘徊するような世界を、1年中全裸で過ごしていた。まだ、ふたりがお互いの裸になんの感情も持たなかった頃の話だ。

ある日、食料を探しに森へやってきたふたりは、1本の木からリンゴの実が落ちるのを目撃した。しかし、そのとき異常な空腹感に襲われていたふたりには、物体が落下することに大事な意味があろうなどとは知るよしもなかった。ただ、ふたりでリンゴにかじりつきながら「裸は恥ずかしい」ということを覚えるのみであった。

●それから気の遠くなるような年月が流れ、時代は17世紀初頭。イギリスの片田舎で、ふたたびリンゴが木から落ちた。それを偶然見ていたのが、物理学者のI・ニュートン。彼は思った。「地球には引力がある!」。しかし彼ですらも、落ちてくる四角いものを回転させると凄く面白いなどということには、まだ気がついていなかった。

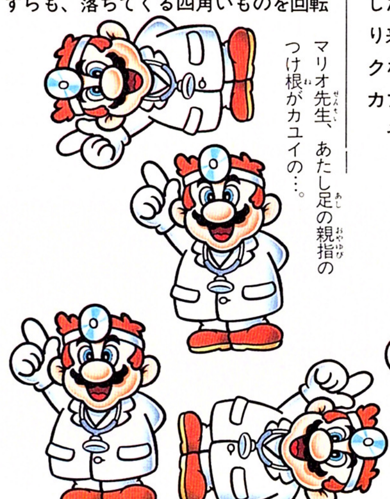
●そして、300年後の20世紀初頭。ドイツでは超豪華飛行船ヒンデンブルグ号が、引力に吸い寄せられるように墜落していた。ほぼ満席の乗客たちは、迫り来る地面を見ながらなにを思ったのか。まさか、落ちてきたブロックを隙間なく並べるとその列は消える、などということではあるまい。



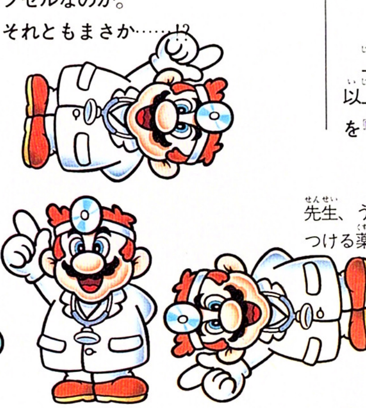
●1987年。不幸な事故の影響で、北の国に死の灰が降り始めた頃、モスクワのプログラマー、A・パジトノフは自分の発明に興奮していた。「上から落ちてくるブロックを回転させて組み合わせてそれが消えたりすると、もの凄く面白いぞノフスキー!」。

●予言者ノストラダムスは「1999年に天から悪の大王が降ってくる」と予言した。その日まであと9年。天より降り来る大王とはなにか。四角いブロックなのか、帽子なのか、はたまた薬のカプセルなのか。

それともまさか……!?

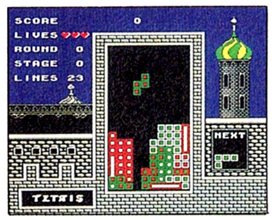


マリオ先生、あたし足の親指のつけ根がカユイの…。



先生、うちのバカ息子につける薬はないかしら?

はじめにテトリスありき



←言わずと知れた、これぞテトリス一家の大親分だ

世の中のパズルゲームは、大きく分けてテトリス以前とテトリス以後とに大別することができるが、任天堂期待の新作はやっぱりテトリスであった。

こういう言い方をすると誤解を招くのだろうが、わたしは決めた。今日から「テトリスに限りなく似ているゲームはすべてテトリス」と呼ぶことを。では、テトリスに似ているゲームがテトリスと呼ばれてしまうための条件とはなにか?

1)画面の上から下に向けて引力が働いている。
2)上から落ちてくるものは四角いものである(例外あり)。
3)ある操作をすれば落下スピードを早めることができる。
4)落ちてきたものを上に持ち上げることは絶対にできない。
5)その四角いものは一定の条件を満たすと消えてなくなる。

上記の条件のうち最低4つ以上を満たすゲームは、これを『テトリス』と認定する。

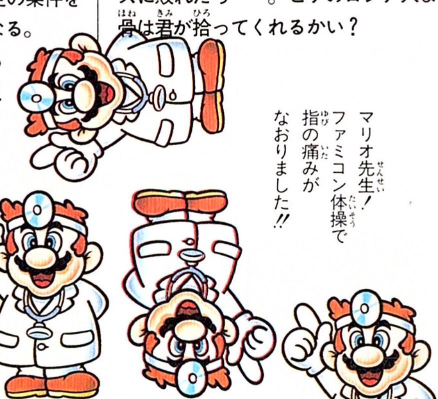
というわけである。このルールに従ってみれば、ドクターマリオが立派にテトリスしているのは、一目瞭然だ。

ゲームのジャンルに〝ロールプレイング〟や〝シューティング〟があるように、今や〝テトリス〟というジャンルは確実に出来つつある。ユーザーは先を争ってテトリスものに飛びつき、それに応えるかのようにメーカーはテトリスものを作る。任天堂はもちろん、セガなどはテトリス界の東亜プランといった趣だ(意味不明)。

さて、筆者であるわたしはこういった状況を悲しんでいるのかというと、実は全然そんなことはなく、むしろ非常に楽しんでいるのであった。本家テトリスと出会ってしまって以来、あまりの面白さに己れのゲームライターという立場を返上し、テトリスライターとして骨をうずめる覚悟を決めてしまったのである。もし今後もテトリス的なゲームが出たなら、わたしはキチンと受けて立つ(これは戦うという意味ではなく、また楽しく遊ばせていただくという意味だが)。

そしていつの日か、わたしがテトリスに敗れたら……。ヒゲのロシア人よ、骨は君が拾ってくれるかい?





マリオ先生! ファミコン体操で指の痛みがなおりました!!

マリオ・シリーズ最新作はアクションパズルであった。



やあやあ皆さんごきげんよう。我が輩の名はマリオ。これまでいろんな冒険の旅を続けてきたが、今はある病院でウィルスの研究をやっておる。我が輩の片腕となってくれるのは、皆さんもよく御存知のピーチ看護婦だ。これがなかなかベッピンでな、よく働いてくれる。「いやん先生のバカ」わっはっは。そんなことはさておいて、そろそろ新種のウィルスを特効薬で退治するとしようか！

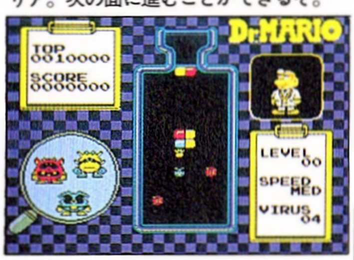


すべての基本は1PLAYから



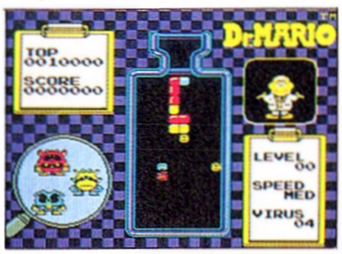
←なんでも選べるメニュー画面。自分の好みで遊ぼう

このゲームのルールは極めて簡単。マリオが放り投げる薬のカプセルをうまく並べて、ビンの中にいるウィルスをすべて退治してやるんだ。カプセルは2色のカケラからできていて、同じ色が4つ以上並ぶとその集団が消える。つまり黄色いウィルスがいたら、その隣に3つ以上の黄色いカプセルを並べてしまえば、そのウィルスが消えてしまうというわけだ。3色のウィルスをすべて退治すれば、そのステージはクリア。次の面に進むことができるぞ。



↑ウィルスは動かないが、カプセルには引力が働いているので下へ落ちようとする

レベルの高い面に進むほどウィルスの数は多くなるので、それだけ素早い判断と操作が要求されるようになるだろう。テトリスと少し違うのは、レベルやステージ数が進んでもカプセルの落下スピードが速くはならないことだ。このドクターマリオではゲームのはじめにLOW(遅い)、MED(普通)、HI(速い)の3段階のスピードを自分で選ぶことができる。慣れないうちはLOWで、少し慣れたらMEDで。だけどHIでレベル20をクリアするのは、ハンパじゃないぞ。エンディングを見れる人は、いったい何人いるのだろうか？



↑ビンの口のところまでカプセルが詰まってしまうと、ゲームオーバーになるぞ



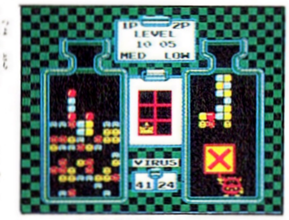
↑MED以上のスピードでは5レベルごとにデモ画面が出る。君は20レベルの画面を見れるかな？



友だちのいる人は2PLAYも



←強い友だちとはハンデをつけて対戦プレイしよう



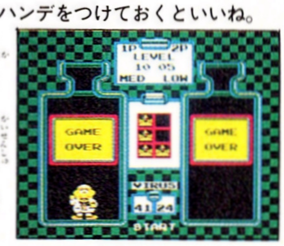
←相手の足を引っ張るのはやっぱり楽しいんだよなァ

テトリスもののゲームの場合、必ずといっていいほど追加されているのが、2人用対戦プレイ。1人用で練習を積んで上達したら、こちらに挑戦してみるのも楽しいぞ。

操作方法は基本的に1人用のときと同じ。次つぎに落ちてくるカプセルをうまく使って、ウィルスを退治しよう。相手よりも先にウィルスを全部消せれば、君の勝ちだ。1ゲーム勝つと勝者の証として王冠が1個もらえる。先に王冠を3個集めたほうが優勝だ。

ゲームボーイのテトリスだと1度にまとめてたくさんブロックを消すと、ドンと相手のほうにブロックをお見舞することができた。このゲームの場合は、連鎖反応を利用した連続消しで相手の邪魔をしよう。4列以内なら連続で消したラインの数だけ、相手のビンの中に半分のカプセルを放り込んでやることができるんだ。

ゲームスタート前にレベルやスピードを自由に変えることができるので、上手な友だちと対戦するときはあらかじめハンデをつけておくといいね。



➡勝ちを3回先取すればOK。弱い相手には優しく！

Dr.MARIOに関するカルテ

HEALTH

さて、ここのコラムではドクターマリオを診断していて気になったことを書いてみよう。

まずはゲームシステムだ。もちろん面白いことは面白いのだが、あまりにもテトリスに似すぎている。それでもテトリスと同じくらい面白いのかというと、どうもそこまでは行き着いていない。これではちょっと創造性に欠けるというものだろう。

テトリスはちまちまとプレイし続けるといった楽しさとともに、一気ドーンと4段消し！みたいな快感を感じさせる部分も持ち合わせていた。しかしこのゲームでは、そういう爽快な要素があまりにも少ないのだ。

どんなに難しそうな面でも、必死に苦労して局面に光が見えてくると、あとはただの作業になってしまう。快感を感じることなしに、ひたすらわかりきっている作業をしなければならない。これは結構ツライぞ。

もうあとひとひねり！　ひとひねりさえすれば、もっと楽しいゲームになったと思うが。

パラメデス

カセット ホット・ビィ
7月6日発売／¥5500



降りてくるパネルを、撃って集め、手役をつくるゲーム。できた役の種類によって消せるライン数が変わってくる。2人対戦やトーナメントモードもある。

パズルとアクションの接点！

テトリス以来、パズルゲームの人気が衰えず、出るわ出るわとパズルゲームが湯水のごとく。これからパズルゲームは切磋琢磨と生存競争がスタートする。

文●RYOII

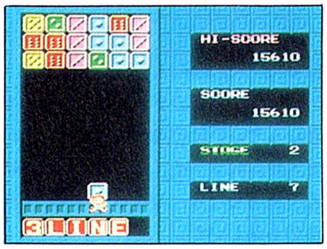
優等生のパズルゲームたち

例えば将棋をしていると、わざと金を取らせて王手飛車をかける。例えば五目並べをするとしたら四三を作るよりも、跳び四を作って相手がそれを防ごうとする三三ができてしまう、そんな並べかたが好きな少年だった。

パズルをするときも、マニュアルどおりにプレイするよりも、なんか違うことをして「あっ」といわせることがしたかった。別の言い方をすれば“ひっかけ”が大好きなひねくれた少年だったのである。

時は流れて、テーブルで行っていたパズルもテレビゲームとしてプレイできる世の中になった。かつてひねくれた少年も時の流れには勝てず、青年に成長し、肉体はいつしか実年となり接骨院で首を吊る毎日が続いている。しかし、ひねくれだけは時が経っても衰えを見せない。パズルが好きだったかつての少年は昨今のパズルゲームにうきうきしながら仕事もせんと、ファミコンにゲームボーイにとうつつをぬかしている日々この頃。

パソコンゲームでプレイした「倉庫番」、パズル火つけ役の「テトリス」もおもしろくて夜を徹してプレイしたものだった。しかし、ずっとプレイしていると「ん～ん、なんか足りない」



↑どんな役を作るか考えながら、しかもスピーディさが要求されるゲームだ

とつぶやくことがしばしば起こった。で、考えてみた、何が足りないのか？ そしてパズルゲームがあまりにもできが良くて遊びの要素がないのではないかという結論に達した。マニュアル内でのバリエーションはあっても、前述した“ひっかけ”的要素がない。とても優等生なパズルばかりなのだ。これがひねくれたかつての少年にとっては、真面目すぎると映ったのかもしれない。

さて、そこで「パラメデス」なんだけれど、これも「よくできてるなぁ」というのが第一感想。下からサイコロを撃って3カード、4カード、ストレートなどの役を作ると、上から降りてくるラインが消えるという「テトリス」と「クォース」とサイコロとポーカーを合体させたパズルだ。かなりおもしろいけど、やっぱ優等生かな!?

アクションがパズルを変えた

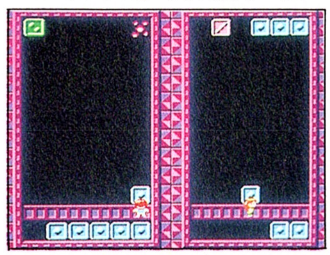
これだけのゲームなんだからひねくれ元少年としては“ひっかけ”の要素をつっこんでほしかった。対戦で相手の役をこっちのものにしてしまう方法とか、一発逆転役なんてのを。正統派が好きな人には怒られそうではあるが。

さて、コンピュータパズルゲームの最大の特徴は、アクションすることができるところ。じっくり考えれば誰でもできるものを、アクションすることによって瞬時の判断と決断が要求されて、緊張感をもたらせてくれるのだ。

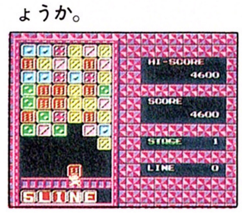
テトリスだって上から降ってくるブロックが下へたどりつく間にどこへ置けばいいのか考えなければならないから面白いのであって、じっくり考えることができたらこれは逆につまらないゲームになってしまう。

「パラメデス」でも同様なことがいえる。まず上に出現するサイコロを見て、どんな役を作るか考える。次に獲得したいサイコロの目と同じ目に、下から撃つサイコロの目を合わせる。そして撃つ。この過程を最初は数秒で判断するんだけれど、レベルが上がったり、ブロックが下がってくると瞬間に判断しなければならなくなる。このあたりのアクションとパズルのバランスが微妙なところなんだけれど、うまいこと作ってある。

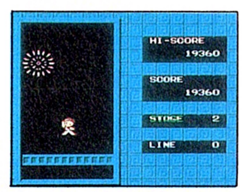
最近では単なるアクションゲームなのに「パズル」ということばをつけたゲームも出回っているが、今後はいいものが生き残り、悪いものは淘汰される、そんな時代がくるのではないでしょうか。



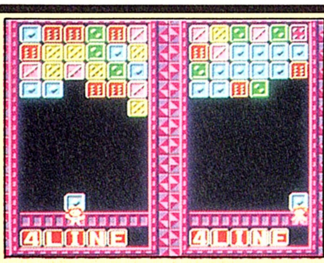
↑対戦モードでは大きな役をゆっくりより小さな役を早く！が優先順位が高い



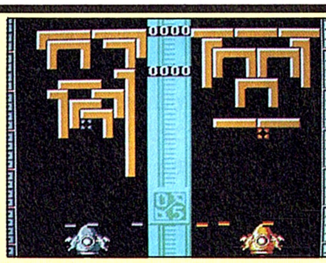
←最高の5ライン消しで、いっきにラインがへるのだ！



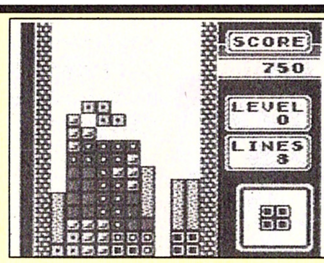
←全ラインを消すと花火で祝福してくれるのだ。この瞬間快感！



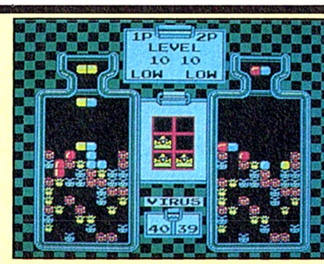
↑2ライン消しで1ライン相手のラインが増えるテトリス型対戦ゲームだ



↑クォースは逆テトリスでブロックを消すと下の撃つラインが上がっていく



↑元祖テトリス。いわずと知れた過激なライン消し合戦ゲームだ



↑早くウイルスを消せばいいが、2ライン消して相手のビンに半カプセルが落ちる

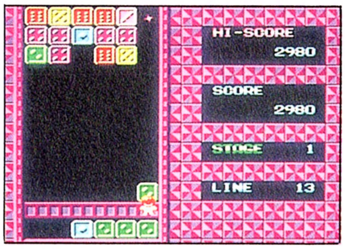
5ライン消しにこだわるか手早く消していくか!?

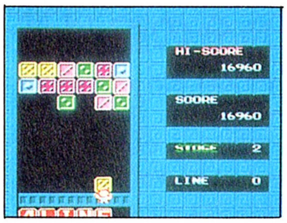
1PLAYER

1プレイヤーはいわば練習モードだ。このモードで役の作り方や、サイコロの打ちかたを練習するんだ。

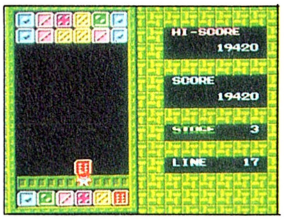
スタートしてサイコロの目が出現したら、すぐに打つのではなく3ラインほど見えてきてから打つようにするのがコツだ。2ライン、3ラインに何があるか見えてからのほうが役を考えやすいのだ。

役は下に表示したが、作る役によって消えるライン数が違う。もっとも簡単なのは同数字を3個か123というように連続数字3個だ。最大が123456のストレートで5ライン消しとなる。このほかに6個の数字の合計が21になると1ライン消えるんだけれど、これ計算しているだけで時間経ってしまいそう。偶然に期待したほうがいい。このほか、ストレートと3カードの複合役などもあるからいろいろ試してみるといいネ。後はスピードに慣れること。これが万全なのだ。





←いっきに4ライン消してクリアだ



→ニコニコのできそうなブロックの配置だネ

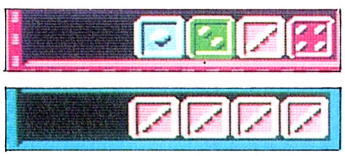
ライン消しテクニック

1ライン



3カードか3個のストレート、あるいは合計数字21で1ライン消える。これから役を延ばしていこう。

2ライン



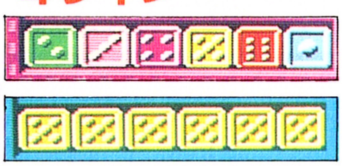
4カードと4個のストレートで2ライン消しとなる。1ライン消しではつまらないので、なんとかここまで役を作りたい。

3ライン



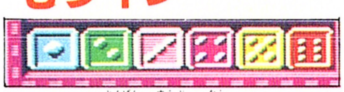
5カードあるいは5個のストレートで3ライン消しとなる。このほかに、同じ数字を2個ずつそろえる麻雀でいうニコニコでも3ライン消える。5カードや5個連続数字はかなり難しいので、このニコニコは狙ってみる価値のある役だ。

4ライン



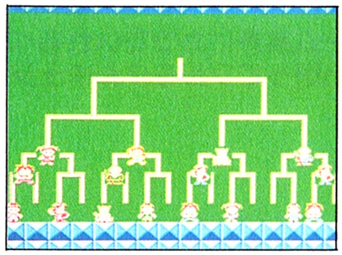
6個ぜんぶおなじ数字を並べるか、6個ぜんぶ連番（234561という形でもOK）にすると4ライン消しだ。

5ライン



1から6の連番で数字を並べると5ライン消しとなる。チャンスでは狙ってみよう。

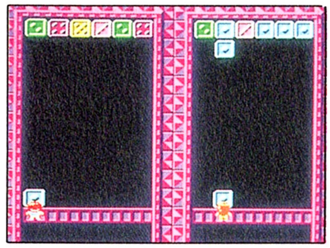
TOURNAMENT



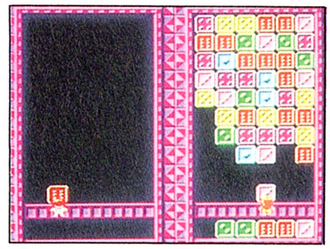
↑トーナメントモードで優勝するには4回連続で勝たなければならないのだ

トーナメントモードは2人プレイの1人をコンピュータが受け持ってくれるモードだ。トーナメント表が出て、決勝まで4人と対戦することになる。友達との対戦のシミュレーションとして最適なモードだ。

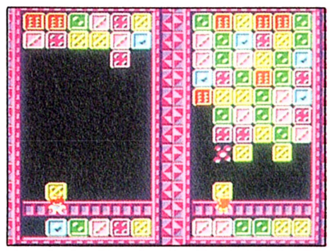
テトリスと同様に自分が消したライン数−1が相手のラインに加算される。だから最低でも2ライン消しを狙ってプレイするようにしたい。



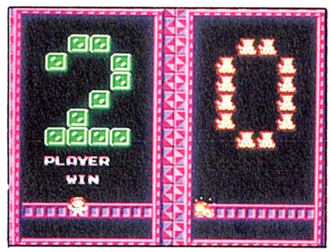
↑対戦ではお互いブロックの配置が違っているので作る役も違う



↑ほぼ勝利確実だが、ここから逆転もありえるので注意したい



↑相手がニコニコ、こちらがストレートでいい勝負を展開している



↑3セットマッチで2連勝で勝利を得た。次の相手はさらに強くなるゾ

対戦モード

そしていよいよ本番の対戦モード。作る役の大きさよりも、サイコロを打つアクションが勝敗を決めるといっても過言ではない。

1ライン消しでも2ラインでもガンガン消していったほうが得といえる。たとえ相手にダメージを与えられない1ライン消しでも、自分のラインは減るわけだからおろそかにしないようにしたい。

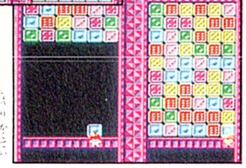
逆に大きな役を作ろうとして時間をかけているとラインがどんどん増えてしまうのだ。条件がぴったりそろった瞬間だけでかい役を狙うのがベストといえる。

勝負は3セット、5セット、7セットマッチと3つからセレクトできる。実力を試すには7セットマッチかな。





←偶然、お互い同じ役ができてしまった



→これで勝利確定。意外に大差になることが多い

カセット ジャレコ
7月27日発売／¥6500（税抜き）

大胆なくして野球は創れず

新作を出すたびに、野球ゲーム業界にカツをいれるべく新風を採り入れる『燃えプロ』シリーズ。今回は思い切ってフルモデルチェンジを試みた!!

文●S—MAN



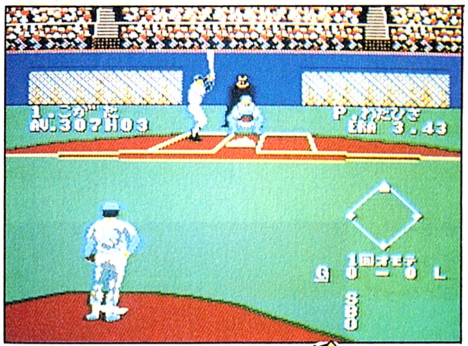
メイン画面が従来のアングルに戻る。バッティングを上下自動調整するセミオート化や、変化球の充実など、グレードアップを計る。音声合成も健在。

バイオリズムがなくなった

『燃えプロ』の愛称も、スポーツゲームシリーズとしてすっかりキャリアをたくわえた感じだけど、今回はついにゲームの正式名称として、メインタイトルになった。

第1作目のデビューは3年前（'87年6月）。意外と最近なんだなって感じるのは、毎年のように、他のゲームジャンルにはないサイクルで、シリーズの新作が出てるからかもね。それにしても燃えプロ第1弾は、初期の野球ゲーム界に、かなり衝撃的なデビューを飾ったといえる。それまではなかった等身サイズのキャラが新鮮だったし、ピッチャーマウンドの側から見るという独特の3Dアングルは、いきなり新な視点で視覚効果を計っていた。さらに音声合成チップの採用で、プレイ中の臨場感を盛り上げた。あの審判の声って、今聞くと笑っちゃうかもしれないけどね。

そして第2作目『'88 決定版』でも、さらにリアリティー追求は続き、意欲的にアイデアを導入してきた。これが実際の選手の体調をシミュレートするバイオリズムの採用だ。この独自のアルゴリズムの変化を生かした画期的なシステムは、その後も次作『新・燃えろ!!プロ野球』へ受け継いでいたのだけど、最新作ではスッパリと取り去ってしまったようだ。しかし今回も、メイン画面のアングルから守備画面まで思い切った変更をしてるだけに、これに変わる新たなアイデアも当然あるのだ。



←視点が若干低くなり、バックネットが広く見えるようになった

自分の腕がダイレクトに知れる

バイオリズムに変わってニューフィーチャーされたのは、採点方式だ。

1人で野球ゲームで遊ぶときは、だいたいペナントモードでしょ。つまり、対戦相手のバリエーションを楽しむわけだよね。ところが、こんな根本的な部分に、ちょっとした問題点があったというわけだ。ペナントモードでプレイする場合、対戦チームが多ければ多いほど、最終結果を知るのに時間がかかっていた。そのために、早く自分の実力が知りたい人は多少なりとも努力をしなければならなかった。確かにその点は、パスワードを設けてフォローしていたけど、そういった気の短い人には、パスワードを入力することすらも面倒なんだよね。

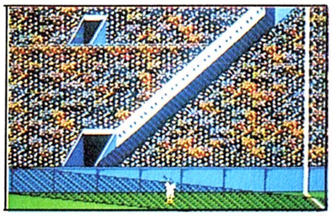
そこで、一番早く実力を知る画期的な方法として、試合後にその試合内容を採点してしまうという採点方式が考え出されたんだ。

プレイヤーがCPU相手に対戦する場合は、試合中のミスを基準にしてCPUが計算し、試合後に採点をする。それによって、上達度を知るのだ。これなら、1試合だけで自分の腕が即座にわかり、短気な人でもソノ気にさせるってわけだね。最高値は100点で、満点をとって初めてエンディングが見れる。それまでは、レベルに合わせて5段階に設定されたCPUチームとどんどん戦って、ひたすら腕を磨こうね。

また、バッティングのセミオート化や、ピッチング時の変化球の球種が多彩になったりと、テクニック重視の燃えプロファンを歓喜させる要素がいっぱいある。守備画面は、またアングリと口を開いて驚いてしまうほど大胆に突っ走ってるけど、新しい刺激を求める野球ゲームファンには新鮮か。



↑用意されたチームは、初登場のエディットチームを含めて全13チームになったのだ



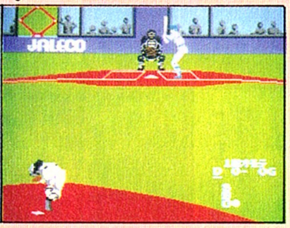
↑ホームランを打つと、画面が切り替わって、いきなり3D画面が登場する



↑採点結果が表示されたときは、明細も見れるようになっている。実力がよくわかる

燃えプロシリーズ 画面の移行

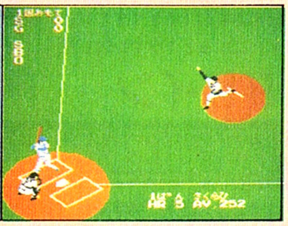
燃えろ!!プロ野球



▶ '88決定版



▶ 新・燃えろ!!プロ野球



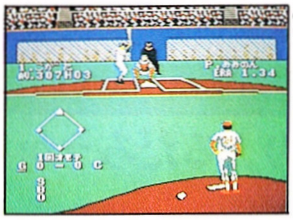
前作のナナメ見下ろし画面は斬新だったけど、今回はまたデビュー時と同じマウンドから見るアングルに戻った。マウンドの位置のラインが上がって、少し低い視点から見るようになったので、ボールの軌跡も見やすくなった。

セミオートに逆フィールド。操作感のアメとムチ

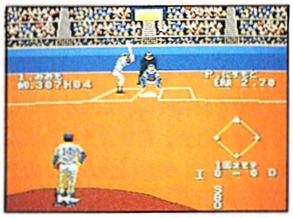
球場は3種類

前作のランダム強制選択の球場はあまりにも非情（あっ聞こえが悪い）なので、今作は自由選択制になったのだ。

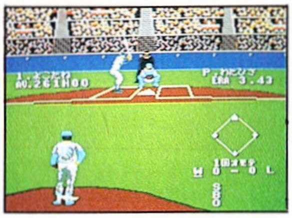
TKドーム・KOSIEN・Save スタジアムの3つの球場は、広さや芝の材質にそれぞれ違いがある。その特徴によって、チームの特性を考えることも、勝負を極めるポイントになるといえよう。単に特徴といっても、リアリティーを重視しているだけに、かなりの差がありそうだ。研究あるのみだぞっ！



←TKドーム。3つの球場の中では、最も広い



←KOSIEN。両翼にラッキーゾーンがある



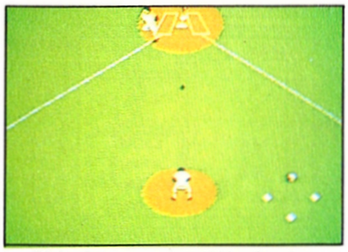
←SaveST。特にこれといった特徴はない



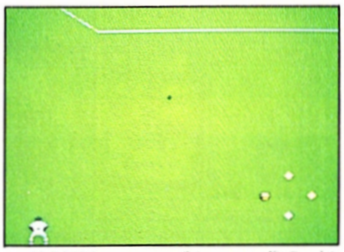
↑グラフィックつきの球場選択画面。お馴染みの球場が用意されているのだ

新たなアングルの守備画面

野球ゲームに革命を起こした……。実にブッたまげるのが、この守備画面のアングルなのだ。前作まで、そしてほとんどの野球ゲームは、内野スタンドから見下ろす画面だった。しかし、常識を打ち破るかのように、これは全く逆の発想。守備側から見て、実際の視点と同一の方向を保つために、あえてこうしたという。ただ、やはり常識を打ち破るには、それ相応に問題も併発する。今まで慣れ親しんだ守備感覚は、これには通要しないんだもんね。カ〜ンと打たれたら自然と指が動く上級者の人ほど、訓練が必要かも。



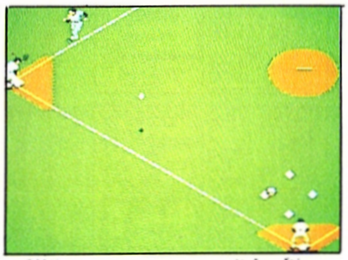
↑打球が飛ぶと、パッと画面が切り替わって、この斬新な守備画面が現れる



↑操作感覚がまったく逆なので、外野の守備は特に影響が大きい。早く慣れよう



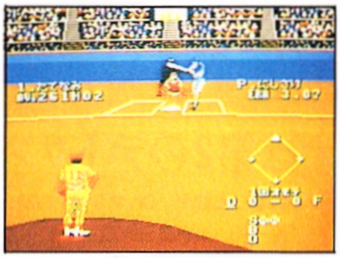
↑ジャンプキャッチやスライディングキャッチなどのファインプレイもできる



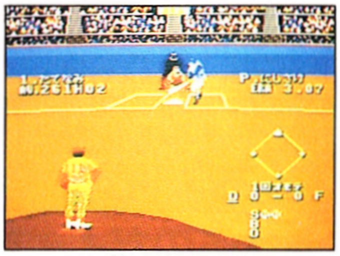
↑送球についても、ベースの位置が逆なので注意しよう。アセると間違えやすいぞ

バッティングはセミオート

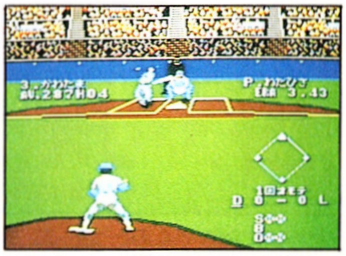
バッティングは、上下をCPUが自動調整し、プレイヤーは左右のみに集中して打てるというセミオート式になった。ボールの高低を気にしなくてもいい分、だいぶ気が楽になったね。それに、任意でアッパー・ダウンのスウィングの使い分けも当然できるので、上達すればより面白くなる。あとはタイミング次第ってとこだが、こればっかはアナタの運動神経にかかってるしー。



↑✚ボタンの上を押しながら振るとアップスイング。ホームランを狙おう



↑✚ボタンの下を押しながら振るとダウンスイング。意図的にゴロを打つときに

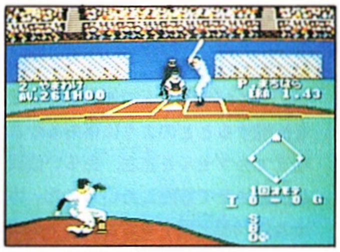


↑三振すると、選手はヘロロッと腰砕けになる。このオーバーアクションがよい

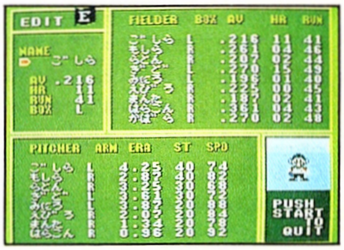
変化球がグレードアップ



ピッチングの奥の深さがスゴい。選手の能力によっては、スライダーやスローカーブ、シンカーやSFF（スプリット・フィンガード・ファーストボール）と、トレンディーな変化球（何やそれ）が投げられるのだっ!!



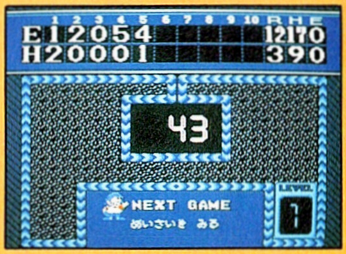
↑ピッチングフォームの美しさは、ファミコンゲーム中ナンバー1なのである



↑エディットチームなら、とんでもないエースプレイヤーを作り出すこともできる

試合後の採点

試合内容の採点は減点法になっていて、最高値の100点から試合中のミスを差し引いていく。レベルは5段階あって、最低レベル1でも60点以上とらなくてはならない。次のステップのレベル2が70点以上、10点きざみでレベル分けされ、90点でレベル4、さらに細部の採点によりレベル5、そしてパーフェクトの100点満点でやっとエンディングが見れるのだ！



↑採点はかなりキビしく、自分で思ったよりもずっと低い点数に感じるかもしれない

GAME BOY CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOII

★遊戯少年倶楽部★ VOL.26 ゆうぎしょうねんくらぶ



先日、筑波サーキットへF3のレースを観にいってきました。筑波はコースが短く狭いのでF3000よりもF3にぴったり！ゲームボーイにぴったりのゲームというのもあるはずですよネ。

いち押しDr.マリオは第2のテトリスになりえるだろうか!?

今回も実に多くのゲームボーイソフトが集ったのである。麻雀牌を使って上海の次を狙った「四川省」と「香港」が名乗りを上げたり、ファミコンの人気キャラのゲームボーイ進出も相次ぎにぎやかな限り。

そんな中で編集部でソフトの取り合いになったのが「Dr.マリオ」であった。「ん〜ん、これは任天堂版テトリスだ」と思わず叫んでしまうほど上手にテトリスしてる。しかも、大人気キャラのマリオを医者に見立てて使っているあたり抜け目がない。なりふりかまわず売れ線狙いが見え見えで好感がもてるのだ。

実際プレイしてみると、これはけっこう燃える。特にレベル15以上ではかなりシビアなコンピュータとの戦いとなる。3ライン同時に消えたときなどテトリスしたときと同じような快感を覚えた。これは、売れ行きも第2のテトリスになりそうな雰囲気がヒシヒシだネ。

このほか、映画と同時発売となる「タスマニア物語」は果たしてどこまで人気を獲得できるか。映画がこけると危険な気もする。テレビではたくさん映画の宣伝しているけど。

Dr.マリオ

RPG 対戦用

■任天堂■7月27日発売■￥2600（税込み）

画面内にはびこってるウイルスを、Dr.マリオがカプセル薬を投げてやっつけちゃう、任天堂版テトリスゲームだ。カプセルの種類を考えて、どのウイルスに効くかを考えながら使い場所を決定しないと、逆にカプセルが邪魔してウイルスを保護してしまうことになる。ウイルスを死滅させるまで真剣勝負が続く。

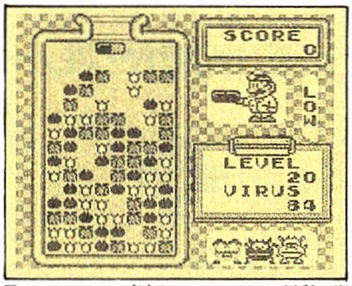
任天堂が作るとこうなるのだ！

テトリスを任天堂が作るとこうなるのだ！という声が聞こえてきそうなゲームがこの「Dr.マリオ」だ。

ゲームは画面内にうごめくウイルスをマリオ先生が投げ込む6種類のカプセルをうまく配置してウイルスを死滅させるというもの。

ウイルスは白黒灰色の3種類。カプセルは中央で2種類の色にわけられている。このカプセルを使ってウイルスの縦横どちらでも3つ以上同じ色のカプセルを並べる（ウイルスもいれて4個以上並べる）とウイルスは消えてなくなるようになっている。

ウイルスが消えると上に乗っていたカプセルは下へ落ちていく。しかし、ウイルスは消えるまでその場を動かない。ここがポイントでどこにカプセルを配置するとどのように落ちるかまで考えてカプセルを左右、あるいは縦横に回転させて移動したいものだ。カプセルは10個出現するごとに落下速度が早くなり難しさがアップする。



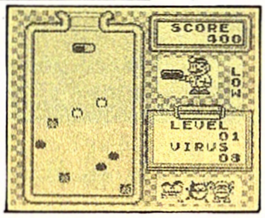
↑レベル20、最強のモードだと瞬間的な判断が要求されるのだ

さて、このゲームもテトリス同様対戦モードにするとさらに緊張感がともなって真剣味が増してくる。対戦では早くウイルスを消したほうの勝ちなので、カプセルを無駄にしないでクリアすることが大切となってくる。

それぞれのウイルスがやられると、右下にいるウイルスがとても痛がった表情も見せるので、余裕があったら見てほしい。そして、その種類のウイルスが全部死滅すると痛がった表情を見せてくれたウイルスも死んでしまう。右下の3種のウイルスが全部消えたとき、ウイルス退治は終わるのである。



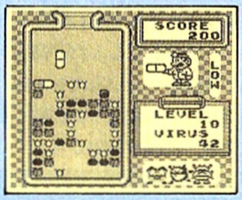
←まずレベルとスピード、ミュージックをセッティングしよう



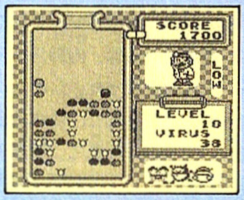
←レベル一だとウイルスの数はとても簡単なのだが考えて消そう

これまた完璧!! Dr.マリオ攻略パターン

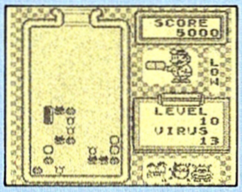
このゲームではカプセルの積みかたによってはあっという間に終わってしまう。とくにレベルを上げたときは。基本攻略パターンとしては2種類の色のカプセルは横おきに積み上げること。ブロックが落ちたとき、下にあるカプセルあるいはウイルスの色は何かを確認しておく。中央に高く積み上げない



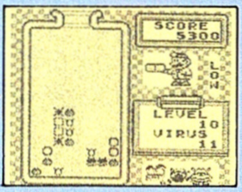
←白々カプセルをタテに落とすとタテ・ヨコの白ウイルスが一度に！



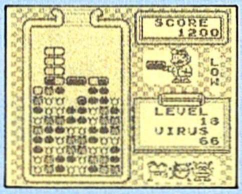
←4匹のタテ・ヨコウイルスを倒すとスッキリしたネ



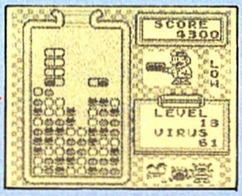
←ウイルスは下に落ちないので、カプセルを間にはさむのも有効！



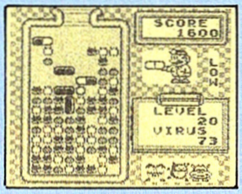
←白ウイルス2匹の間に黒黒カプセルを入れて殺してしまえ



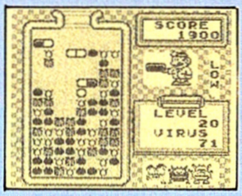
←邪魔なカプセルはなるべく早く処理するに限るネ



←黒黒カプセルで6個のカプセルの残がいを処理してしまったゾ



←カプセルの置き方によって多く消すことも積み上げられることも



←黒タテ2列を黒黒カプセル一個で消すことに成功したところ

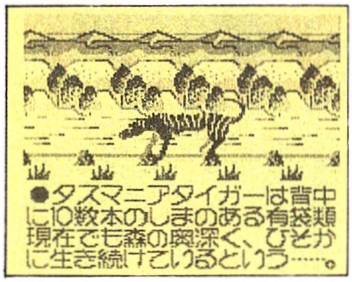
タスマニア物語

■ポニーキャニオン■7月27日発売■￥3090(税込み)

ACG | 1人用

オーストラリアの南東ちょいのところに位置するタスマニアを舞台に、幻といわれたタスマニアタイガーを探し出すアクションゲームなのだ。そのためにはステージをすべてクリアしなければならないのである。また、スペシャルアニマルの出現も噂される自然保護(?)ゲームだ。映画「タスマニア物語」とほぼ同時に発売される。

タスマニアタイガーやあい!



要するにタスマニアタイガーを見つけるのがこのゲームの目的なのだ。オープニングのグラフィックは美しくてリアル、やる気をそそる。

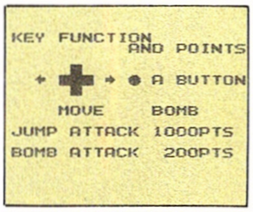
画面はアクションステージに切り替わりいよいよ冒険のスタート。ステージクリアのためには画面上の植物を全部取ってしまえばいいんだ。しかし、タスマニアデビルといった悪が出現して邪魔をする。こいつは爆弾かジャンプアタックで気絶させることができるので、うまいことやっつけてほしい。

さて、このゲームでのポイントはスペシャルアニマルの存在だ。この動物はジャンプアタックでタスマニアデビルを気絶させると出現する。このスペシャルアニマルはぜひ保護するように。幻のタスマニアタイガーと出会うためにはスペシャルアニマルの保護と植物あつめが必須条件だから。

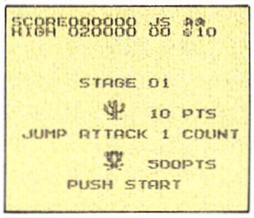
スペシャルアニマルだけど、ステージ1、2ではコアラ、ステージ3、4ではワラビー、ステージ5、6ではウォンバット、ステージ7、8がペンギン、ステージ9、10がネズミとなる。ジャンプアタックも動物が変わるごとに2～5回と増えていくのだ。



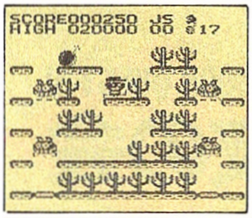
←タスマニア物語のタイトル画面。©フジテレビが輝いているネ



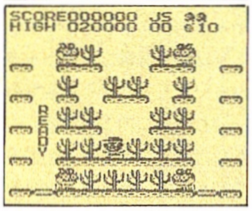
←これが操作法なのだ。爆弾とジャンプアタックをマスターしよう



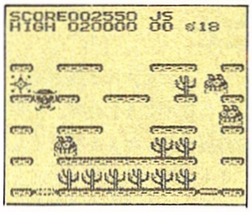
←ポイントはジャンプキックなど。アイテムも高得点には欠かせないね



←敵の通り道に爆弾を置いてやっつけている間に植物を集めるのだ



←いよいよタスマニアタイガーを求めての旅がスタートする



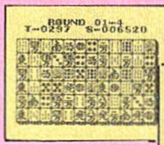
←ジャンプ台をつかって上へジャンプ。左上にあるのは何か!?

新作まとめて8本・ソリャ!!

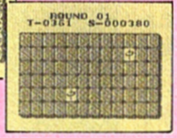
四川省

■アイレム■7月6日発売■￥3090(税込み)

麻雀牌を利用したパズルゲームだ。一見「上海」にも見えるが、こちらは四川省でちと違う。並べられた麻雀牌をルールにそって裏返していくという逆神経衰弱といった内容だ。



←逆神経衰弱にチャレンジ!

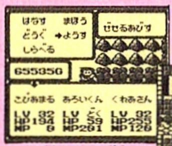


→エンディングまでもうちょい

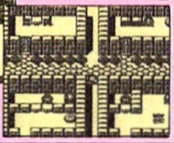
マジックエクリプス

■コピアシステム■発売日未定■価格未定

ゼセルアビスと呼ばれる世界を舞台に、剣と魔法を駆使して魔物に対するRPGだが、このゲームは対戦モードがあって協力しながら(あるいはいがみ合いながら)プレイも可能なのだ。



←ウィンドウを開いたところ

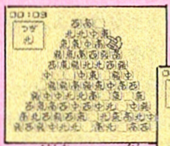


→町中で情報を入手しよう

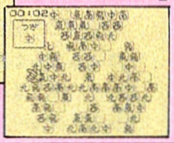
香港

■徳間書店■8月上旬発売■￥2900(税込み)

「上海」に似ているけどこちらは四川省でもなく「香港」なのだ。積まれた麻雀牌を東南西北白發中の順番に取っていくという単純なもの。でも、取りかたを失敗すると崩れてしまう。



←表示された牌を崩さずに取れ

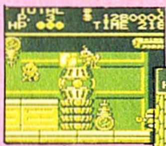


→形変わって難易度アップか!?

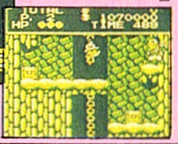
ダックテールス

■カプコン■9月下旬発売■価格未定

ファミコンの「わんぱくダック夢冒険」をリニューアルしてゲームボーイに登場。新マップ、新システムを導入して財宝を求める旅にスクルージおじさんとさあ出発だ。



←トリックがいっぱいなのだ



→宝箱がある。中味は何かな?

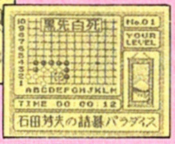
石田芳夫囲碁パラダイス

■ポニーキャニオン■9月下旬発売■価格未定

コンピュータの異名を取る囲碁棋士石田芳夫9段が、初心者から上級者まで段階的に詰碁を出題。棋力レベルは5級から5段まで。出題数は100。これぜんぶ解ければ有段者だ。



←彼が石田芳夫九段なのだ



→さて黒をどこに打てばいいか

アストロラビー

■アイ・ジー・エス■発売日未定■価格未定

並外れたジャンプ力と大きな耳の羽ばたきで月面を跳ねるラビーは、16個の改造パーツでパワーアップ。敵を倒しながらパーツを探しパワーアップするアクションシューティングゲームだ。



←カメも飛ぶ宇宙空間ステージ

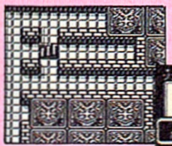


→月面でパーツをさがすんだ

モンスターメーカー

■ソフエル■12月発売予定■￥3500(税込み)

カードゲームでおなじみの「モンスターメーカー」がRPGでゲームボーイに登場する。RPGはカードめくり方式。カードゲームの人気キャラが総出演とのことだからすごそうだね。



←ダンジョン内に潜むモノは?

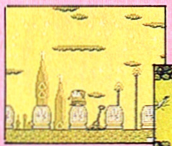


→これが過激な戦闘シーンだ!

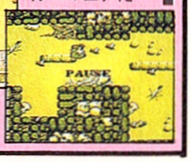
おいらじゃじゃ丸 世界大冒険

■ジャレコ■9月発売予定■価格未定

ジャレコの人気キャラじゃじゃ丸のゲームボーイ上陸。さらわれたさくら姫を救うため、6つのステージをかけめぐるコミカル横スクロールアクションゲームなのだ。



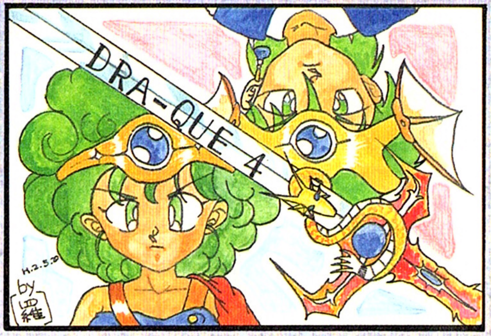
←2ステージのルーマニアだ



→ステージ6はガイコツがある

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

ドラクエジャーナルは終わってしまったけれど、マスターズクラブはまだ当分続けていく予定です。まだまだドラクエⅣを飽きるのは早いよね。誌上RPGも始まったばかり。今後も盛り上がろう!!



◀No.0531 千葉県・羅夢鈴

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

AIのこと

ぼくはＡＩとマニュアルが両方楽しめるのがいいと思ってましたが、引田天空くんの提案で少し考えを変えました。ぼくの考えを聞いてください。

作戦自体は6つで充分なので戦闘に参加するキャラ１人１人に対して作戦を指示するのです。こうすればてっとり早くていいんじゃないでしょうか。作戦を2つくらい追加してもいいと思う。たとえば"アイテムをつかえ"とかモンスターの宝箱のアイテムを選んでとるための作戦とかあってもいいと思う。

No.0528　神奈川県・うまいわ

これならクリフトのザキ連発も避けられそうだね。

ドラクエⅣが一番好きっ!!

なぜ皆様はⅣのことを悪く言うのでしょうか。私はⅣが一番好きです。前よりも細かくなったデータ処理に心うたれました。うちのＡＩはとってもかしこかったしねェ。最後の敵と戦ったときでさえクリフトはザキなんか使わないし、ブライもマヒャドやってメダパニかけなかったし。キャラはとてもよいキャラばかりだし（でもトルネコは嫌いなんです。ファンの人ゴメンなさい）。キャラの性格とかも作りやすかった。それは多分各章ごとにキャラ達とのふれ合いがあったからかもしれないと思い悩む今日このごろです。

そんなわけで私はドラクエⅣのすべてが一番好きです。え～ん、だれか同類の方いらっしゃいませんか？　同類項まとめっ！　なんちって。

No.0051　東京都・ロトちゃある

意外と少ないんですがちゃんといるみたいだよ。

ドラクエⅣの足りないところ

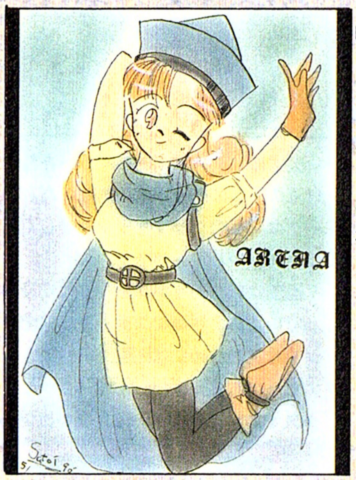
「こう終わるだろうなあ」というプレイヤーの想像。それを裏切るドンデン返しがいわばドラゴンクエストの魅力のひとつだと思うのです。

竜王は正体を隠していましたし、ハーゴンは自らを生贄として邪神を呼びました。Ⅲではさらに飢餓感を与える演出でアンコールによる満足感を与えてくれました。つまり思ったより早く、楽に目的を達成し「もっとやりたい」という飢餓感を持ったプレイヤーを再び旅立たせてくれる。そんな手法を用いていたのです。多数の意見にあるように、Ⅳに何かが足りないとすればつまり「裏切り」と「アンコール」なのではないでしょうか。

もっとも、個人的にはⅣはとてもよかったと思うのです。アレフガルドとロトの伝説の亡霊に縛られたドラクエを自由にし、そしてこれからのためにいくつものロマンに満ちた設定を残してくれたのですから。

No.0529　東京都・ちゃい三又

三又くんは今クリアしたばかりで、情感がこもってます。



◀No.0532 東京都・青流砂斗慰

D.北沢さまへ

うちのミネアちゃんのＨＰが99のわけですが、モチロン普通に育ててませんよ。ＬＶ99になったときＨＰは280前後だったのです。パーティーのなかで１番低かったの。ほかのパラメータもＨＰ、ＭＰも各種の種や実で上げまくったのでした。それまで見つけてた種も全部彼女にあげたし、すごい苦労したんだよ。その種の食べさせかたも、まず食べる前にセーブ。もしも２ポイントとか低い値が出たらリセット。自分で納得できる値が出るまでやり直したんです。それから、すばやさはほしふるうでわ装備です。でもね、その苦労したキャラも１ヵ月程前にカセットとともにお亡くなりになりました。

No.0464　星川鈴音（元あみちゃん）

なるほど、血と涙の結晶だったんだ。ミネアが好きなんだね。

ＤＱⅤの発売日

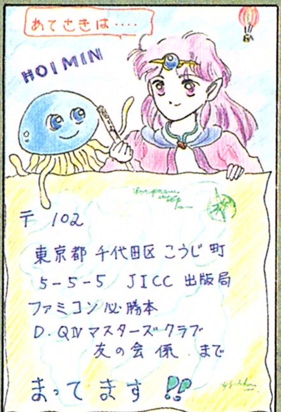
誰か私とＤＱⅤの発売日賭けない？

No.0530　大阪府・羅舞利依

賭けは法にふれるぞ。しかし一体いつになると思う？

募集

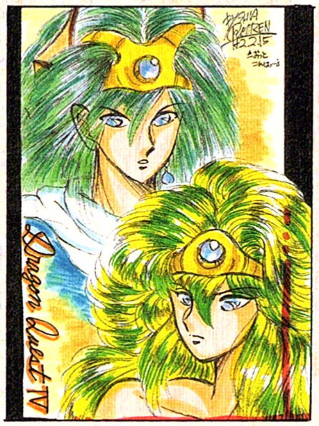
まだまだドラクエⅣ友の会は不滅ってことなので、おハガキをお待ちしています。いつもの通り、ご意見感想を送ってください。それから、前から募集している、個人的なドラクエⅣデータもお待ちしてます。近いうちに「第1回・マスターズデータファイル」として掲載するよ!!



◀No.0533 北海道・シェネラ



▶No.0022 埼玉県・明日香



▶No.0045 山梨県・籠連獅阿

ドラゴンクエストIVマスターズクラブ主催

誌上RPG・第2部
闇の呼び声②
―選ばれし者たちの伝説―

住みなれた町を後にした2人の行く手には、いったい何が待ち受けているのでしょう。第2回誌上RPGいよいよ始まりです。

1 のどかで平和な世界に、邪悪なる"闇"が忍び寄ってきた。
ルルドという小さな町に住むフィナは、その"闇"を封じるため、新月の夜に生まれてきた3人の選ばれし者の1人であった。彼女は、不思議な夢と長老の話によって自分の使命を知り、旅立ちを決意する。
そして今、この世界を、この町を守るため、自分を支えてくれた多くの人たちのために、フィナはホワイトドラゴンのラドとともに旅立っていった。
「さよなら、私を育ててくれた町。いつかきっと、平和とともに帰ります」
―②へ

No.0252 佐賀県・ちょこ例徒

2 町の外には、広い荒野が広がっていた。そうだ、南のドルトミンクに、秘めた力を持った少女ってのがいるって言ってたな。よっし、まずは南に行ってみよう！
「ラド、行くよっ!!」
「うん！」
フィナとラドの2人は南へと歩き始めた。その様子を水晶球で見ているナゾの青年、ヴァユのことなど気づくこともなく…。 ―⑯へ

No.0423 埼玉県・RAKUSHI

3 フィナが話しかけようとすると、妖精たちが言った。
「その石は…!?」
「あなたが"選ばれし者"なのですね。どうか私もあなたの旅に…。と、言いたいのですが、私ではあなたのお役に立てないでしょう…」
「そうだ！ 先祖代々伝わってきた、コレを差し上げましょう。きっとお役に立つはずです」
フィナは"不思議なうでわ"を手に入れた。 ―㊼へ

No.0166 東京都・渡河ろう

4 木陰に1人の老人がたたずんでいた。
「どうしました？」と、フィナ。
「聞こえますのじゃ…。賢者の魂が宿った武器たちの声が…」
フィナは老人を後にし、また歩き始めた。 ―㉗へ

No.0257 秋田県・えるふ

5 フィナは泉の水を飲み始めた。渇いたのどに、泉の冷たい水が潤いをもたらす。しかし、次の瞬間、フィナはひざをついてその場に倒れた。そう、その泉の水には毒が入っていたのです。
DEAD END―①へ

No.0534 東京都・かくみ

6 「ほらっ、見て」
突然ラドが叫んだ。その指差す方を見ると、はるか向こうに洞窟の入口がある。
「ねえ、行ってみようよ」
「だーめ、まず南の村へ行かなくっちゃ。そこにはどうも秘めた力を持った少女がいるらしいのよ」
フィナは道具袋から"選ばれし者の石"を出してみた。はたして、この石は輝くだろうか…。―⑧へ

No.0083 京都府・すらいむまろ

7 敵は思ったよりすばやく、フィナの一撃はかわされてしまった。 ―55へ

No.0210 徳島県・パタパタ

8 ラドの耳がピンと立った。フィナに視線が送られる。
「フィナ、前から誰か来るよ！」
フィナは長老からもらった銅剣を手に取って、周囲に気を配った。
―56へ

No.0535 北海道・先名

9 ずーっと歩いた。
歩いた。歩いた。歩いた。
あれっ、1周してきたみたい!? もう一生そこから抜け出すことはできない。GAME OVER ―①に戻る

No.0536 北海道・スズーナ

40 北海道・ゆーきゃん No.0063



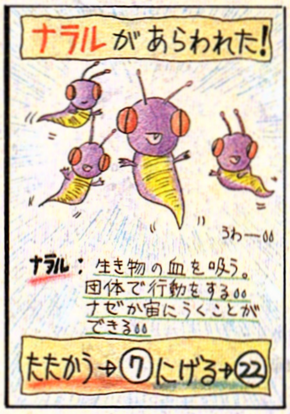
41 兵庫県・りいた No.0359



42 兵庫県・ハット No.0452



43 神奈川県・高森みよちん No.0368



44 東京都・くわしん No.0540



45 東京都・あん子 No.0213



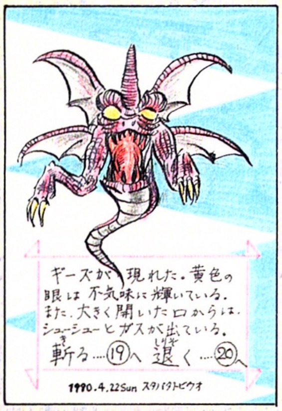
46 京都府・すらいむまろ No.0083



47 東京都・渡河ろう No.0166



48 No.0541 大阪府・スタバタトビウオ



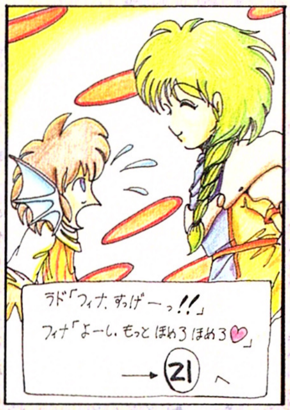
49 No.0542 宮城県・あまの



50 No.0543 高知県・ANPAN



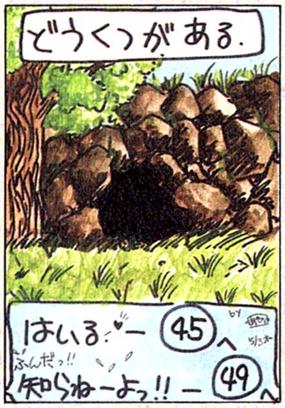
51 No.0544 千葉県・雄志定勝



52 No.0545 神奈川県・水烈遥



53 No.0538 神奈川県・萌魅綾乃



54 No.0546 青森県・龍雪



55 No.0183 大阪府・くっきい



10 フィナは、敵との間合いに入りつつ、長剣を一閃した!
「てやああっ!」
しかし、相手はたくみにフィナの剣をかわし、あざけり笑うようにこう言った…。
「その程度の剣技では、この私にかすり傷ひとつすらつけることもかなうまい!」
「クッ…」
その時ー。 ―㉕へ

No.0254 S・慎一郎

11 気がつくと、フィナたちは森の中を歩いていた。どうやら道に迷ってしまったようだ。 ―㊼へ

No.0164 広島県・ピッピちゃん

12 その時だった。いきなり目の前がまっ暗になり…。どうやら、背後から敵にやられたようだ…。
DEAD END ―①へ

No.0388 三重県・NARYUTA

13 敵の呪文は強烈だった。不意をくらったフィナは、なす術もなく地に倒れ伏した。
GAME OVER―①に戻る

No.0423 埼玉県・RAKUSHI

14 何を考えているんだいキミは。 ―㊼へ

No.0537 岩手県・サンサーラナーガ

15 「くっ…」
敵は強かった。
小さいころから男まさりに育ったとはいえ、実戦は初めて…。フィナの額に汗がにじんだ。
「フィナ!!」
ラドが飛び出してきて、すばやく敵のしっぽをつかんだ。敵は一瞬ひるむ。
今だー!!
「たあーっ!」
フィナの剣が一閃する。次の瞬間、敵の首は胴から切り離されていた。
「やったネ!」
ラドがかけよってきた。 ―⑱へ

No.0028 群馬県・かくれDQ

16 未知への闘いへと旅立ったフィナとラドは、山道を歩いていた。
「ねえフィナ、ボク、どこに行くか知らないでついてくって言ったんだけど、遊びに行くんでしょ?」
「何言ってんだか…。私もよくはわかんないんだけど、この世界が闇に覆われはじめ、それを封じるために仲間を探しだす、これだけはわかってんだよね。この先、どうなるかわかんないんだよ? それでもいいの?」
「ヘン! 大丈夫さっ!! あーっ、何、その顔は! ボクを信用してないな!!」

2人の間で笑い声が上がった。行く手には、数多い危険が待っているのも知らずに…。 ―㉚へ

No.0207 大阪府・平新一

17 「ほなサイナラ」
オークの親子は、あっさり去っていった。 ―㊾へ

No.0082 神奈川県・PINX

18 敵を倒した2人は、再び南を目指して歩き始めた。
―㊲へ

No.0141 福島県・ういろう

19 「ぼく、モンスターきらい」
「そんなこと言ってる場合じゃないよ。私だって、初めて戦うんだからね。さあ、いくよ!」
―⑮へ

No.0206 沖縄県・なすか

20 しまった!! 敵のすばやさを計算に入れてなかったっ!
あなたはまわりこまれ、敵のブレスのえじきになってしまった。
THE END ―①へ

No.0538 萌魅綾乃

21 さらに、しばらく一本道を歩いていると、遠くの方がボンヤリと光っていることに気がついた。
―㊼へ

No.0306 群馬県・ことぶき

22 フィナたちは、敵に背を向けると走って逃げだした。
―⑪へ

No.0539 神奈川県・クリフトと…

23 南から吹いてくる風が、海の香りを運んできました。
「もうじきドルトミンクだ!」
「やったね!! それにしても、いったいドルトミンクの少女っていうのは、どんな子なんだろう? そして…、あたしの力になってくれるの? 不安だけど行かなきゃ、行って確かめなきゃ。だって、あたしは選ばれし者なんだもの。世界を救うことのできる…」
やがて、平野が見えはじめました。そして遠くに、青い海と町が…。2人は、ついうれしくなって走り出しました。 ―㉙へ

No.0464 広島県・星川鈴音

24 おかしいぞ! どうやら同じ場所をグルグルまわっているみたいだ。 ―㉞へ

No.0064 新潟県・美夕

25 「わあーっ!!」
ラドはとてつもなく大きな声を出した。敵が驚いて立ちすくんだところへ、フィナの会心の一撃!
「ラドったら、なかなかやるじゃない」
「ねっ、おいら役に立つでしょ」

56 No.0082 神奈川県・PINX



57 No.0361 静岡県・結城さな



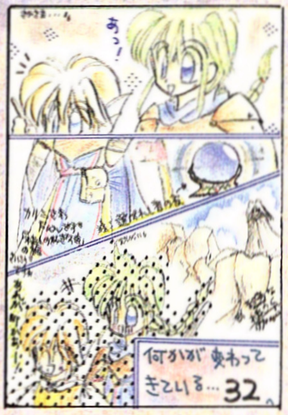
58 No.0547 神奈川県・とびどり飛鳥



59 No.0477 埼玉県・悟



60 No.0256 神奈川県・れもんすらいむ



61 No.0205 埼玉県・ぱのらま新



ラドはにっこり笑った。―㊱へ

No.0083 京都府・すらいむまろ

26 「まいど、おおきに」
そう言うと、敵は去っていってしまった。いったい何だったの？と思いつつ―㊹へ

No.0182 福島県・ふらいんぐまん

27 「ねえ、フィナ！ 少し休まない？」
ルルドの村を離れてからかなり歩いて疲れているし、ラドの言う通り少し休むとしようかな…。と、その時…。
―59へ

No.0172 虎那魅兼人

28 「ドカッ！バキッ！」
キミたちはたちまちスマキにされて、川にほおりこまれた。
GAME OVER ―①へ

No.0082 神奈川県・PINX

29 2人はようやく町へとたどり着いた。
「ドルトミンクへようこそ」
町の入口で女の人が笑いかけてきた。さて、どうしようかな。
ラド「占い師サンの言ってた女のコ、探さなくちゃ」
―㊴へ

No.0211 東京都・樹羅ゆき

30 突然、目の前にさすらいの吟遊詩人が現れた。
「ホウ、君も旅をしているのか。何？"闇"を封印しに？ …そうか、では"光の玉"が要るね。あれは今、いくつかの宝石に分けられていて…、王様がそのうちの1つ"王国の水晶"を持ってたと思うよ。む…風が呼んでるみたいだ。じゃ、これで…」
彼はまた、どこかに行ってしまった。
―㊵へ

No.0529 東京都・ちゃい三又

31 森を進んでいくと、小さな泉にたどり着いた。どうしますか？
泉の水を飲む ―⑤へ
調べる ―61へ

No.0534 東京都・かくみ

32 ―その頃―
「いまいましき光が育ちつつある…………エイリュウ！ エイリュウはおらぬか！」
「お呼びですか。アルス様」
「闇の帝王が復活するまでは、何人もメーデイル様のジャマをさせてはならぬ。……とくに、選ばれし者たちにはなっ！」
「―わかりました。この私におまかせを…しかし…ヴァユの方は…」
「あとまわしだ！ …たのんだぞ」
―㉓へ

No.0097 神奈川県・ろおらつるぎ

33 森を抜ける途中、ラドが突然言った。
「横の方から不思議な光が見えるよ」
「そういえば…」
行ってみる ―57へ
行かない ―㉛へ

No.0079 栃木県・湊きゃろる

34 君はちょっとムリをしすぎたようだ。もう1度①からやり直してみよう。
GAME OVER ―①へ

No.0536 北海道・スズーナ

35 「そっちじゃないよ…」
言うとおりにする ―57へ
無視する ―53へ

No.0460 宮城県・シヴァ

36 教会の鐘の音が遠くて聞こえる。「近くに町がある！」そう確信したフィナたちは、一目散にそこへと向かっていった。―60へ

No.0096 奈良県・麗羅16世

37 「フィナあ」
ラドが不意にフィナの手を引っ張った。
「なに？」
「誰かが、オイラたちの後をつけてきてるみたいなんだ」
フィナは不審に思い、ゆっくりと振り返った。すると…。―㊹へ

No.0259 岐阜県・流白銀SLIME

38 「オォー！ ついに来たか！ こんな世の中じゃ、いつか勇者が現れて、わしのところへ話を聞きにくるぢゃろうと、楽しみにしておったのぢゃ！ これでわしも名わき役ぢゃ!! で、何を聞きたいのぢゃ？」
「何でもいいんです。たとえば、闇のこととか…」
フィナが途中まで言いかけると、その老人は…。
「わあー、やめてくれ、やめてくれ～！ わしは暗所恐怖症なんじゃあ～!!」
と、叫びながら、風のように表へ飛び出していった。―㊱へ

No.0152 神奈川県・T・H

39 今回は、これでおしまいです。
セーブするときは、目を閉じて次のページをめくってください。
次号へつづく

No.0460 宮城県・シヴァ

◆次回も乞うご期待!!

どうにかこうにかドルトミンクの町へと、無事にたどり着いたフィナとラドの2人。はたしてこの町では、いったいどんな出来事が待っているのでしょうか。そして、秘めた力を持つ少女とは？

次回は、ドルトミンクの町を中心に、洞窟なんかにも足をのばしそうな気配です。はてさて、どんな騒ぎが持ち上がりますことやら。それは、みなさんのハガキしだいです。どうかお楽しみに！



No.0362 広島県・デジタル侍

■光栄■発売中■3M、B・バックアップ付
■¥11800(税抜き)■¥14200(CD付、税抜き)

SLGお助け講座

[水滸伝] 天命の誓い Q&A編

SLGは深い。特に「水滸伝」ってヤツは、水深11,034mのビーチャシ海淵より深いんだかんね。詰まってる人もいるでしょ。今回は、そんなキミのためのQ&Aだ。

Q いやあ、光栄さんってば、夏休みに向けて、とってもいいゲームを出してくれましたねえ。シナリオは4本もあるし、プレイヤーが選べる好漢は10人もいるし。

えっと…。シナリオ1が5人、2が7人、3が5人、4が4人だから、のべ21人…。最低でも21回は遊べますもんね。ゲームレベルを変えれば、100回以上遊べるか…。ああ、楽しみ。

なんて言いながら、実は僕、SLG初心者なんです。そこで、質問なんですが、初心者に向いている好漢ってだれなんですか？ できれば、それぞれの好漢にランクをつけてほしいんです。よろしくお願いします。貢ぎ物は…、えっ？ いらないんですか？

A そうだね。誰を選ぶかで、ゲームの展開は全く違ってくる。どのシナリオで、だれを選ぶのか。これは重要なポイントだ。

シナリオ1。これはシナリオ自体が初級者向け、だれを選んでもそれなりだ。ラクなのは“忠義の人”林冲。魯智深や史進も悪くないけど“勇気の人”だけに仲間集めに苦労する。ラクな順は、林冲、魯智深、史進、楊志、武松かな。

シナリオ2。好漢が7人もいるけど、初心者は迷わず史進。府州を持ってるし、配下の3人も使える。次は晁蓋。配下はいいし、“忠義の人” ながら仁愛も高く、仲間を誘いやすい。魯智深、林冲、武松、楊志は1と同じだけど、集まってるから、縄張り争いがキツい。“仁愛の人”宋江は、仲間は集めやすいけど、数値的にちょっと…。ゲームを十分理解してからなら、おもしろい好漢だ。

シナリオ3。晁蓋、史進、魯智深は変わらず。晁蓋の配下は絶品だけど、回りに空白地が少ないことに注意。“仁愛の人”李俊は、バランスはいいけど、最高値の低さがネック。李逵は勇気だけの人だからねえ…。

シナリオ4は上級者向け。まず、宋江。あの府州は抑えてるし、配下が28人もおるしね。領地を広げるのは大変かもしれないけど。史進は場所がいい。回りは空白地ばっかだし。魯智深は配下は使えるけど、場所がねえ。宋江は強敵だ。李応は “勇気の人”。コイツは「戦国群雄伝」の六角みたいなもんだ。



↑シナリオ1で選べる5人の好漢だ。誰を選ぶかで、ゲーム展開が変わるからね



➡おなじみ能力値決定。根性入れて、何度でも！

Q 多くの場合、好漢は“逃亡中”の状態でゲームがスタートしますよね。その場合は、“ねぐら”は、どこに構えればいいのでしょうか？ 確かに空白地はたくさんありますが、どこでもいいってわけにはいかないですよね、やはり。おおまかでいいですから、ぜひ、各好漢のねぐらについて、ご教授いただけないでしょうか？

A ねぐらを決めるときのポイントは、「繁栄度、肥沃度」「武器屋、造船所」「敵対者の府州ではない。あるいは隣接しない」ってこと。ただし、条件に合う府州を、ダラダラと探し回っててもしょうがない。遅くとも1年以内にねぐらを定めよう。こっちがウロついてる間も、敵は着々と力をつけてるからね。じゃ、各シナリオってワケにはいかないから、1の各好漢について。

林冲は高俅領開封府(23)で逃亡中。人を誘って、即逃げる。南か北かだけど、人材豊富な北がいい。鄆州(10)、大名府(11)、隆徳府(19)で人を探して、大原府(12)、代州(2)、滄州(5)辺りをめざそう。

魯智深は渭州(15)。ここをねぐらにするもよし、延安府(13)、嵐州(1)辺りもいいかもね。人探しは慶州(14)へ。

史進は河中府(25)。河南府(24)で人を探し、西へ。ねぐらは金州(40)辺りかな。

楊志は河間府(4)。人物も少ないので、滄州へ。人探しは青州(6)、登州(7)へ。

武松は晋州(18)。ねぐらは、武器屋、造船所がある延安府かな。スカウトは大原府、防州(17)へ。

Q ある時期になると、金国が侵攻してきて、即ゲームオーバーですが、何にもせずに負けるって、とってもクヤしいですよね。金国に勝つ方法はないでしょうか？

A ありません。はい、お答え、おしまい。そっけないと思われるかもしれませんが、勝つ方法なんてないんだもん。しょーがないじゃないかあ！ これを防ぐには、金国が来る前に、高俅を倒すしかないのだよ。ちなみに、金国侵攻が発生する年は…、ごめんね、秘密なの。



➡とゆーワケで、宋は滅んでしまいました。合掌

Q あの…、ゲームの本筋に関係ない質問なんですけど、かまいませんか？ しょーもない質問なんですけど、255人の登場人物のうち、女の子は何人ぐらいいるんですか？ 何か気になっちゃって、気になっちゃって…。

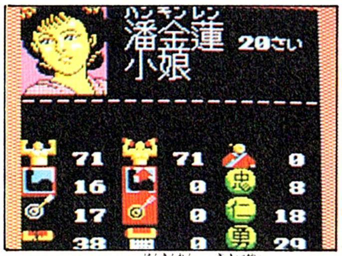
A うーむ、確かにしょーもない質問であるな。ま、いいや。お答えしましょう。瓊英、扈三娘、孫二娘、段三娘、白秀英、潘金蓮、潘巧雲、李師師、李瑞蘭と、9人の女の子（じゃないのもいるけど…）が登場するですよ♡



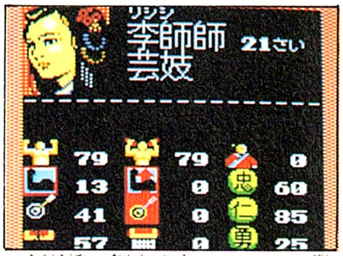
↑シナリオ1、スタート時のマップ。さあ、どこをめざそうかな…



↑逃亡中は、さそう以外、余計なことをせず、なるべく早くねぐらを決めた方がいい



↑かーいーだけの潘金蓮。義兄弟にして、宴会を仕切らせるとゆーのが正しい使い方



↑徽宗皇帝の愛妾（意味は…）である。美しいだけが取柄…じゃないんだぞ！

Q ねぐらも決めて、いよいよゲーム本番。「使える強者を仲間にして、天に仇なす高俅のアホを討ち倒すぞっ!!」と、はりきったまではよかったのですが…。肝心の強者たちが、全然、仲間になってくれないんですよね。まあ、使える強者を仲間にするのは、かなり苦労するだろうとは思ってましたけど、しょーもないヤツにまで断わられてしまいました。いったいどうすれば、断わられずにすむのでしょうか？

それから、せっかく仲間にした強者も、どんどん野に下って行っちゃうんですよね。これでは、おちおちと国造りをすることもできません。彼らを引き留めておく、いい方法はないものでしょうか？

これじゃ、ゲームが進まないよお!!

A そうだね。水滸伝で一番大切なことは、いかに優秀な仲間を増やすかってことだ。ここで重要になるのが、相性なんだよ。無頼漢には"忠義""仁愛""勇気"と3種類の特性があったよね。誘おうとする相手が、好漢と違う特性の場合、断わられることが多くなるわけだ。例えば、商人の燕青は忠義90、仁愛54、勇気65だ。彼を仲間にする場合、忠義の人林冲なら即仲間になってくれるけど、勇気の人魯智深ではムリってことだ。特性の壁を乗り越え仲間にするためには、領土を増やして好漢の人気を上げるか、特性の違う仲間を義兄弟にして、そいつに誘わせるか、なんだ。

ま、結局、ゲーム序盤は、少ない人材をやりくりしていくしかないんだけどね。それだけに、人物の見極めが重要なのだ。やみくもに声をかけるのではなく、しっかり情報を収集して、仲間になりそうなヤツに声をかけること。

そのために「出向―繁華街―占い」ってゆーコマンドがあるんだからね。めんどくさがってちゃダメだよ。それから、「情報―統治下―人物」で、自領にいる人物も把握しておくこと。使えるヤツがいつ現れるか、分からないからね。そうそう、義兄弟については、次のQ＆Aを参照してね。

さて。次は、せっかく仲間にしても、野に下ってしまうってことね。原因ははっきりしてる。忠誠度が低かったからだ。強者の忠誠度は、正月に必ず低下する。どのぐらい下がるかは、相性によるんだけどね。で、忠誠度が低くなると裏切られちゃうんだよね。忠誠度はこまめにチェックし、70以下にならないようにしたい。「施し」「宴会」に金を惜しんではいけないのだ。つまり、金に余裕のないゲーム序盤では、やたらと仲間を増やすのは考えものってことだよね。特に使える強者は、多少ムリをしても忠誠度を上げておこう。

ま、「去る者は追わず」と割り切っちゃって、逃げるにまかせる"強者使い捨て戦略"なんてのもあるんだけどね。まあ、最初の徴収があるまでは、しかたないかなあ。

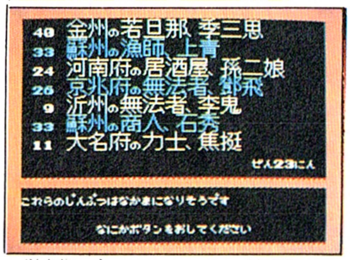
一般的には、ねぐらを決めたら、「狩猟」しまくって、売りまくって、強者の忠誠度と領度の共鳴度を上げるってのがパターンだけどね。

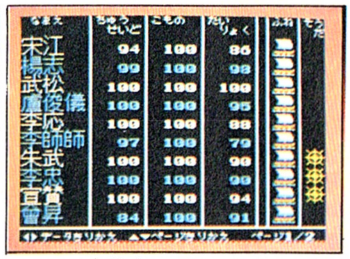
忠誠度が低いと、次のQ＆Aで説明する"義兄弟"にも影響が出てくるからね。「使える強者に金を惜しむな」ってことを、座右の銘にしておくれ。新人をスカウトしたなら、即「施し」か「宴会」だぞ。



←右下の値に注目。これが特性だ。要チェックだぞ


←誘う前には、必ず占うようにしようね


↑繁華街で聞ける"うわさ"は信頼度バツグン。横着しないでメモしなさいね


↑とにかく忠誠度には注意を払うことが第一。それだけじゃないけどね、実際は…

Q 水滸伝では"義兄弟"が、とっても大切ですよね。「戦国群雄伝」なんかと違って、自ら統治を行おうと思った場合、その府州に義兄弟がいないといけないわけですから。

そこで、義兄弟の契りを結ぶときの注意や、義兄弟にする強者はだれがいいかなど、義兄弟について教えて下さい。だれと契りを結ぶかとか、義兄弟を作るタイミングとか、どうもよく分からないんですよね。

これが理解できないと、高俅打倒を果たすのは、ひじょうにムズかしいでしょう。ぜひぜひ、よろしくご教授くださいませ。

A そう、義兄弟は重要だ。では、ただの強者と義兄弟の違いを見てみよう。第一に、コマンドを出すことができる。好漢1人では月イチのコマンドも、義兄弟を作れば、最高月キュウまで増えるワケだ。第二は、仲間を誘うことができる。好漢とは相性が悪い（特性が違う）ヤツを仲間にするときに、義兄弟が大活躍してくれる。第三は、遠征で直接指揮ができること。やはり、COM任せの戦争は、一抹の不安がある。第四は、機嫌を取る必要がないこと。義兄弟の忠誠度は、低下しないからね。

とゆーわけで、義兄弟を作らなければ、ゲームはちっとも進展しない。しかし、なんでもかんでも、強者を義兄弟にすればいいってワケじゃない。義兄弟は最高9人までだからね。ゲームも後半になって、とっても使える強者を仲間にした。ぜひ、義兄弟にしたい。しかし、すでに定員いっぱい…。なんてことになったら、悲しいもんね。

そこで、効果的な義兄弟の作り方。これは目安だけど、領土が3～4に1人って感じかな。領土が15ヵ国で、義兄弟が5人ってとこね。このぐらいなら、後半に向けて余裕もあるし、領土の経営も何とかなるでしょ。府州経営は、COMに任せちゃった方が効率いいし（もちろん、内政専門だよ）。

義兄弟の契りを結ぶためには、相性と人気が重要なんだ。これは仲間を誘うときと同じじね。相性が悪いと、忠誠度が100近くても、義兄弟の契りを断わられることがあるんだ。こんなときは、ひたすら人気を上げなきゃいけないんだよね。

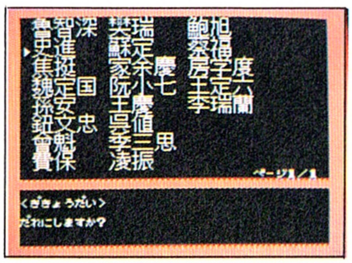
とすれば、最初は相性がよく、ステータスも高い強者と、契るのが理想。領土を広げ、人気が上がったところで、違った特性の強者と契る。

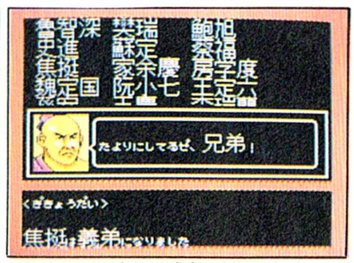
とは言うものの、理想通りになんていかないのがSLGだ。序盤で仕方なく義兄弟にした強者が、後半ではジャマになるときもある。人事コマンドでクビにすることもできるけど、人気が下がっちゃう。さあ、どーしよう？

我慢して最後まで使うか。鍛えて使うか。さっさとクビにするか。どれも一長一短だよね。そこで登場するのが「戦国群雄伝」でも使えた"一人戦争"。兵数を1にして、敵国に遠征させるってヤツ。あまり好漢らしいとは言えないけど、背に腹は…。多用はダメだぞ！



↑ゲームを進める上で、とっても頼りになるのが義兄弟。コマンドは出せるし、絶対に裏切らない好漢の分身だ


↑ゲームも進み、義兄弟候補も増えた。序盤じゃ、ほとんど選り好みしてられないから、こーなると嬉しーんだよなあ



↑かくして、新たな義弟が誕生した。この焦挺ってヤツは、能力値だけではなく、特性値が高いのも魅力なのだ

Q 好漢の人気が、なかなか上がってくれないのですけれども、何をどうすればいいのでしょうか？

ぼくは、一日も早く徽宗皇帝の“勅令”がほしいのです。ぜひとも、効果的な人気の上げ方を教えて下さい。

もしも、手っとり早く、カンタンに人気を上げる方法があるなら、それも教えて下さい。きっと、何かあるんでしょう？ おいしい方法が…。「信長の野望・全国版」のアレみたいに…。

A なに、アマいことを考えているのだ、キミは。人気をアップするには、地道な努力が必要なのだよ。

人気が上がれば、特性が違っていても強者は仲間になってくれるし、強者の忠誠度が落ちても裏切りにくくなる。肝心要の“徽宗皇帝の勅令”も、人気が250以上にならないともらえない。いいことずくめだもんね。がんばって、人気を上げようぜ。

さて、人気は領土を増やし、共鳴度を高め、獣退治を行えば、上がっていく。努力、努力。

じゃ、具体的に説明しよう。ねぐらを決めたら、まず共鳴度のアップ。領土の共鳴度が40を越えると、人気が12アップするからね。取りあえず共鳴度を40以上にすることが大切。ただし、共鳴度40～55ってのは、一番暴動が起こりやすいときでもある。40を越えたからって安心してないで、70以上をめざしてくれ。共鳴度を上げるには、「奉仕」や「施し」が…なんて説明も、もういらないよね。

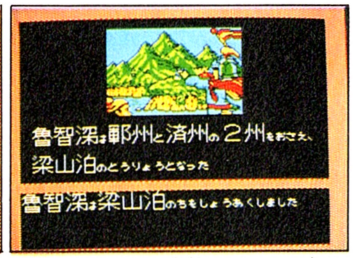
季節イベントとして登場するのが猛獣。これをほっておくと、人気が下がっちゃうからね。必ず、さくさくと退治してしまおう。退治すれば、人気が1～5アップするし、退治に行った強者の腕力、技量経験が50も上がるし、といいことずくめだからね。ただし、大ケガをしたり、死んだりすることもある。しっかり小者を連れて行くこと。

さて、共鳴度が40以上になれば人気が上がると書いたけど、共鳴度を上げるためには、領土がなきゃね。つまり、領土を増やすことが人気アップにつながるんだ。とは言え、序盤で他国領に手を出すなんて無謀。そこで、空白地の利用が重要になるワケ。分かるよね。

じゃ、最後にとっておきの人気アップ法を伝授しよう。梁山泊イベントだ。これを起こすと、人気が一気に100もアップするのだ。ね、おいしいでしょ。鄆州(10)と済州(20)を領土にして、共鳴度をあるレベル以上にすれば、キミが梁山泊の頭領だ!!



↑コツコツと努力して、やっと人気を237まで上げた。もうちょっとで勅令だ!!



↑で、ウワサの“梁山泊イベント”を起こす。これで来年は皇帝から密使が来るぞ!!

Q このゲームには、255人もの好漢、強者が登場するわけですよね。この大勢のキャラクターの中から、仲間を増やし、義兄弟の契りを交わして行く。これは初心者にとって、かなり手に余ることだと思います。実際に、ぼくは、だれがいいんだか、よく分かっていないし。

そこで、特におすすめのキャラクター、絶対に仲間にしたいキャラクターを教えてもらえないでしょうか？

それさえ分かれば、ぼくの打倒高俅の夢の実現も近いと思うんですけど。

A これは、ムズかしい。一概には言えないんだ。ユーザーの性格にもよるしね。

よし、ステータスの腕力、技量、知力のベスト10を発表しよう。これでだれが使えるか、おおよその見当はつくだろうからね。

腕力ベスト10。魯智深(95)、李逵(95)、武松(93)、林冲(92)、関勝(92)、史文恭(91)、史進(91)、花栄(90)、卞祥(89)、秦明(89)。

技量ベスト10。花栄(95)、張清(93)、龐万春(92)、瓊英(88)、李応(86)、杜微(86)、燕青(84)、袁朗(84)、索超(84)、孫立(83)、包道乙(83)。

知力ベスト10。呉用(95)、羅真人(93)、聞煥章(92)、朱武(91)、公孫勝(90)、喬冽(87)、許貫忠(86)、浦文英(85)、高廉(84)、何玄通(81)。

まあ、おおむね好漢や、元官軍ってのは使えるヤツが多いみたいだね。

そうそう、知力が70以上のヤツは、がんばって80以上にしたい。戦争のとき、妖術が使えると、けっこうラクだからね。



↑技量の花栄。天英星。小李公。コイツはなんとしてでも義兄弟に。使えるぞっ!!



↑魯智深と並ぶ、腕力の李逵。ちなみに、天殺星で、あだ名は黒旋風。よっ、通好み!



↑知力の呉用。天機星。あだ名は智多星。何せ諸葛亮孔明に匹敵するらしいからね

Q “徽宗皇帝の勅令”は、いつぐらいまでにもらわなきゃいけないんでしょうか？

早くしないと、金国の侵攻が起こっちゃうだろうし…。アセると、つまんないミスをやっちゃうし…。もう、気になってしょうがないんですよ。

A ……。 うーむ、この質問に答えると、だいたいだけど、金国の侵攻年代が想像できちゃうなあ…。金国の侵攻年代は、「水滸伝」のトップシークレットの1つだから、答えるワケにはいかないんだよね。許して下さいませ。まあ、十数年はだいじょーぶだよ。

困っちゃったなあ。よし、それじゃ、金国の侵攻を食い止める方法を伝授しよう。それは、早い時期に高俅を討つこと…。えっ？ 「光栄ゲーム用語事典」で読んだネタだって？ あれえ、分かっちゃいましたあ？ あはははは。



↑勅令がないと、高俅の本国は攻められないからね

Q 水滸伝に登場する無頼漢たちは、伏魔殿に封じ込められていた、108の魔王だったと言う話を聞きました。つまり彼らは、いわゆる正義の味方なんかじゃなくて、元を正せば、妖魔、悪漢の類だったんですってね。そう言うところにも、魅力を感じます。

ところで、原作通り、108星を梁山泊に集めたいんですが、それは可能なんでしょうか？

A そう、天孤星・花和尚・魯智深、天魁星・呼保義・宋江とか、地壮星・母夜叉・孫二娘とか言うんだよね。天昊星36人、地煞星72人、合わせて108星だね。そう言えば、「聖闘士星矢」の冥王ハーデス編は、敵が108星だったっけ。おっと、そんなこた、どーでもいーんだ。

梁山泊に108星を集められるかどーかだけど、論理的には可能なはずだよ、理論的にはね。108星、全員登場してるんだから。ただねえ、実際に集めるとなるとどうなんだろう。さすがに、これはまだ試したことがないしなあ。「ちょっと、やってみよーか」って、カンタンに確かめられることでもないし…。だれか挑戦してみてよ。

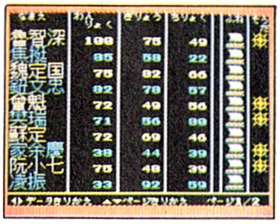


↑高俅配下にも108星は多いからね。この挿翅虎、雷横も天退星だしね

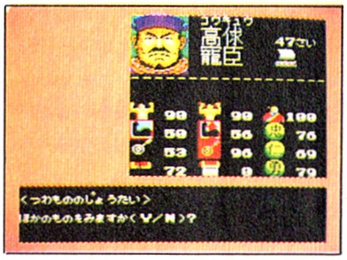
Q 領土も増えました。国力もそれなりにアップしてきました。義兄弟の契りも、数人と交わすことができました。小者も雇いいれました。お金や食糧も、かなり貯め込みました。
「そろそろ、他国にチョッカイを出してやろうかな」なんて、考えているところなのです。ですから、戦争のための準備、攻め込む前にやっておくべきことを教えて下さい。
また、攻め込むときに注意すべきことも、お願いします。
ぼくは、どちらかと言えば完全主義者ですので、絶対に、絶対に負ける戦争はやりたくないのです。えー、どうかひとつ、よろしく!!

A うん、いい心がけだね。いきあたりばったりの戦争は、己の首を締めるよーなものだ。
まず、最初にやらなきゃいけないのは、情報収集。これ、常識だよね。攻め込む府州の、強者、小者の数、武装・訓練度、食糧の量、城数などがチェックポイント。例えば、食糧が少なければ、兵糧攻めにするとか、いろいろ考えられるだろ。また、出兵する強者や小者の数も、相手を上回っておきたい。
敵の様子が分かったら、次は自軍の番だ。敵府州の様子に合わせて、部隊を編成しなきゃならないからね。マップに川や湖があるなら船と操舵能力は不可欠だよね。知力が60以上あれば火計が、80以上なら妖術が使えるし、逆に消火をするためには技量が40以上ないとダメだし、などなど考慮しなきゃならないポイントは多いのだぞ。
意外に軽視されがちなのが、武装度、訓練度だ。水滸伝では、信長シリーズとは比べものにならないほど、この値が戦争に影響を与えるからね。いつでも100にしておきたいんだけど、なかなかかねえ。最も、他国へ攻め込む頃には、どっちも100になってるかな? 武装度は、お金さえあればすぐにアップするけど、訓練度は努力のたまもの。日頃の鍛錬を怠りなきように。
チェックがすめば、いよいよバトル。出陣させる部隊の編成だけど、これはもう、相手しだいだよね。とにかく、城にいる部隊と互角に闘うには、2〜3倍の戦力が必要だと覚えておくこと。
目標府州に隣接する領地が数ヵ所ある場合、どこから攻めるかも重要。どこから侵攻するかで、難易度ががらっと変わることもあるからね。
一応、こんなもんかな。いずれにしても、戦後のことまで考えとかなきゃダメだよ。取ったとたんに、攻められて取られるなんてムダ、やりたくないもんね。そこら辺の準備も、きちっとやっておくのだよ。新人の忠誠度や、ボロボロになった新領土のために、お金の用意も忘れないでね。


←さあ、遠征!!の前に、やることがあったよね

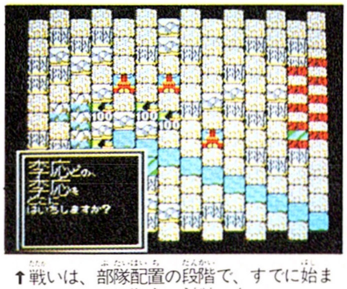

→自軍のチェックも、しっかりやらなきゃダメだよ

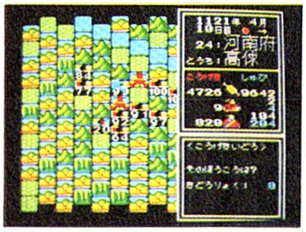

↑攻め込む前の情報収集は常識。まさかやらないってヤツはいないだろーね。食糧、小者、武装度、訓練度を、よく見てね

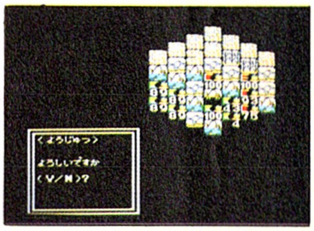

↑攻め込む府州にいる強者のことも調べておこう。能力値が分かってれば、作戦や、遠征隊のメンバー選抜の参考になるだろ

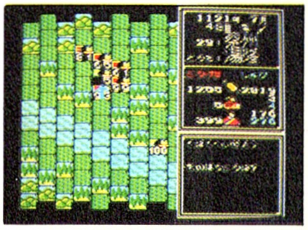
Q なかなか戦争に勝つことができないのです。今までの光栄のSLGならば、数で押せば何とかなったのに、どうやら、この「水滸伝・天命の誓い」では、そう言う単純な戦法はダメみたいですね。
と言うわけで、戦争のポイントを教えて下さい。

A 敵府州に攻め込んだ。まずやらねばならないのは部隊の配置だ。これを、無造作に行う人が、意外に多いんだよね。だけど、これは間違い。この部隊配置の良し悪しが、戦局を大きく左右することも多いんだからね。各部隊への命令順(好漢、義兄弟は最後だから、一番後方に置く、など)、地形(特に川、湖)、部隊構成(当然、作戦が変わってくる。力で一気に押すとか、火計を多用するなど)、進軍ルートなど、考えなきゃいけないことは多いんだぞ。
配置が終われば、次は移動だ。移動をすると、体力が1減る。機動力をめいっぱい使って移動しても、1歩でも、同じように減る。つまり、部隊が詰まっていて1歩しか動けないようなときは、休養でもしてた方がマシなんだ。貴重な体力は、できる限り温存したいからね。移動と攻撃が同時に行える攻撃移動にしても、やみくもに使うのではなく、敵部隊との距離を考えてね。
さあ、敵に近づいた。まずは飛び道具で、敵戦力を落とそう。飛び道具は、2HEX先の敵を、ノーダメージで攻撃できる。前に自部隊がいても、飛び越えて攻撃できるのも嬉しい。戦争には飛び道具のスペシャリストを同道させたいもんだ。さて、飛び道具を使うためには、技量が60以上必要である。技量が50代の強者は、日頃の鍛錬を怠りなく。飛び道具を使うには体力1が必要だし、使用回数は武装度により決まる。武装度は必ず100で攻め込むのが鉄則なのだ。
戦争で大事なのは、妖術の使いどころだろう。妖術が効けば、敵は数ターン、命令が出せなくなるからね。まあ、妖術には、天気は曇り、知力が80以上、1回につき体力が−20で、残り体力が50以上あること、など制限も多いが、大部隊を相手に戦うときは、有効だからね。それにしても、ホント、使いどころが難しい。それに、妖術単独で用いるのではなく、火計と併用するなど、効果的な方法を考えてほしい。また、知力が90以上になれば、妖術の効果が及ぶ範囲が広がる。結局、日頃の鍛錬が…、以下略。
さあ、知力60以上で使える火計だ。2人以上は連れて行きたい。白兵戦でぶつかる前に敵兵力を低下させるため使うことが多いけど、妖術と併用したり、城から敵部隊を追い出したり、応用のきく作戦だ。ただこれも、何でもかんでも火をつけりゃいいってもんじゃない。分かってるよね。天候や風向きに大きく影響されるからね。技量40以上の消火ができる強者は絶対必要だ。
さあ、白兵戦だ。白兵戦のポイントは、小者、武装度、訓練度、すべてを100にしておくことと、単独で城攻めを行わないことだ。城の防御度ってバカにならないからね。火計で追い出し、すかさず消火、城占領ってのが有効な作戦だからね。さあ、がんばろーっ!
一騎討ちは、ゲームに慣れるまで避けた方がいいと思うよ。


↑戦いは、部隊配置の段階で、すでに始まっているのだ。配置は作戦を立ててから!


←攻撃移動は、距離を考えて


→妖術は、使い所がポイント


←白兵の基本は、多勢に無勢


→火計で城から追い出し…

Q 基本的なところは分かりました。次に知りたいのは、実戦に即した作戦、戦法です。
まあ、戦争序盤では、飛び道具、火計などを使って、敵兵力を奪う。その後、複数の部隊を使って敵首領を囲み、ツンツンする。と言うぐらいは分かっているんですけど、それ以上になるとちょっと…。と言うわけで、必ず勝てる戦法を、ご教授下さいませ。

A また、調子のいいことを…。必ず勝てる戦法なんてのがあるんなら、こっちが知りたいよ…。まあ、勝率を上げる戦い方ってのはあるよな、確かに。

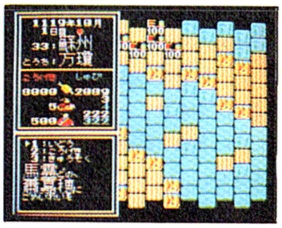
まず、一番確実に勝てる戦法は“兵糧戦”だ。そのためには、こまめな情報収集が必要だ。目標の府州の食糧が少なくなったら、たっぷり兵糧を持って攻め込めばいい。あとは、何もせず敵の兵糧切れを待つ。これはラクだよ。

それから、小者、武装度、訓練度のこと。重要だから繰り返すけど、すべて100にしておくこと。特に高俅軍を相手にするときは、必ずこれを守ってくれ。たいていの場合、高俅軍のこの数値は最高に近いはずだ。このゲーム、侵攻側よりも、守備側が圧倒的に有利だからね。忘れないでくれ。

次は、いつ攻めるか。まあ、さまざまな要素があるんで、一概には言えないけど、年明けの1月が狙い目。何しろ1月は徴収月だからね。戦争後は何かとお金がいるし、敵さんが徴収金を使っちゃう前にいただいちゃいましょ。1月なら湖も凍るから、船なしでもなんとかなることも多いしね。

とゆーワケで、春夏秋冬も重要。いま言ったように、冬は湖が凍るので、船を持たない強者も、湖際の城の攻略に参加できる。が、冬は晴の日が多いので妖術が使いにくいとか、雪のために火計が成功しにくく、延焼も少なく、自然鎮火しやすいなどのデメリットもあるんだ。つまり、季節によって攻め込む強者の構成を考えなきゃいけないのね。じゃ、他の季節の特徴を。春は曇りや雨が多いんだ。つまり“妖術の季節”ってわけ。夏は晴が多くなるから、妖術より火計。秋は落葉の季節。つまり、火計の威力は絶大になるんだよね。とゆーワケで、季節と天気にも注意しておくれ。

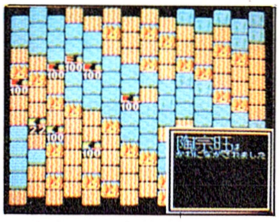
そして、地形を有効に利用することを覚えよう。特に重要なのは“川”だろう。何せ、流されちゃうんだからねえ。守備側なら、沿岸に火をつけ、上陸できないようにして、敵船を流しちゃうなんて方法もおもしろいよね。敵が川の下流に入ったら、上流から攻めるなんてのもいい。敵船に火計を使えば、消火してる間にサヨナラなんてこともできるしね。



←食糧の量によっては、兵糧戦が有効になる



→日頃から、訓練は怠らないよーに



←地形を利用することも大事。特に川ね

Q それにしても、月イチのコマンドって、回数が少なすぎますよね。やりたいことはたくさんあるのに、いつもこの回数制限でないています。効率的なコマンドの出し方ってないですか？

A そうだね、効率よくコマンドを出すことは、かなり重要なことだ。年に2回のコマンド節約ができれば、10年で20回。これはけっこう大きいよね。

一番、節約しやすいのは“情報”だろうね。いきあたりばったりの情報収集ほど、効率の悪いものはないのだ。いま、じぶんにはどんな情報が必要なのかをしっかり確認して、1回のコマンドですませるようにしよう。例えば、定期の情報収集は1月と7月と決めちゃって、必要なことはすべてここでチェックするとかね。ある程度ゲームが進んで、義兄弟も増えてきたら、後方の安全な府州に情報収集専門の義兄弟を置くぐらいのことをしてもいいんじゃないかな。

もう1つ、節約をしやすいのが“出向”だ。1回の出向で、武器、毛皮の売買を行い、その足で繁華街へいき情報収集をやり、人物を誘う。とにかく、まとめてやれることは、まとめてやるようにすること。これで、ずいぶん変わるはずだよ



↑情報は、まとめて見るようにね。いきあたりばったり、コマンドのムダが多すぎる



↑まとめてできることは、まとめてやること。出向なんか、最たるものだよね

Q 高俅領から離れた場所で着実に領土を増やし、けっこう大きな勢力になりました。ところが、高俅領と隣接した府州を取ったとたん、高俅から賄賂の請求が…。いったいどうすれば、いいのでしょうか？ 感情的には、絶対に払うのはイヤなのですが…。

A これはもう、その府州の状況にかかっているんだ。戦争に勝てると言う確信が持てない限り、じっと耐えて払うべきだろう。とにかく、戦争をする準備が整うまでは、屈辱に耐えることが必要なのだよ。「高俅なんかに…」って気持ちはよく分かるけど、ムリなツッパリは高俅を助けることになるだけだぞ。

ある程度の戦力が整い、攻め込まれても守れる自信がある場合はどうだろう。もちろん、断わる…のは、間違いなのだ。守るための戦争と言うのはデメリットばかりでメリットはほとんどない（強者に経験を積ませることはできるけど…）からね。領土は疲弊するし、小者は減るし、ロクなことはないのだよ。素直に賄賂を払って、国力を下げないようにしたほうが、あとの展開がラクになるぞ。

賄賂を断わってもかまわないのは、高俅軍が攻め込むのをためらう程、強者、小者が充実してるときぐらいかね。

あとは、賄賂の要求が来る前に、逆に攻め込んじゃうとかね。うまく行けば、領土が増えるし、官軍のいる府州っておいしいことが多いからね。ウデさえあれば、これが一番いい方法かもしんないな（無責任だなあ…）。

とにかく、賄賂は払うことを前提にしよう。金がもったいないと思うのなら、空白地を1つ取って、そこの上がりを賄賂に回せばいいじゃない。新しい領土の国力アップに必要な資金は、他の領土から回すことになるけど、領土は増えるし、好漢の人気は上がる。さらに強力な高俅軍と、とりあえず、ことを構えなくてすむしね。力がつくまでは、堪え忍ぶことも重要なのだ。



→高俅なんぞに、賄賂を渡したくないって気持ちは、よく分かる。よく分かるけど、ここはガマンしよう。断わって攻められるのは、たとえ勝てても、ワリが合わない

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい　☎03-234-4621　※価格はすべて税込みです。

Wizardry®

本日発売

すべてのウィズフリークへ！
お待たせしました、この一冊がついに登場です。
名著の誉れ高き「ウィザードリィのすべて」の続編、
ファミコン版ウィザードリィⅢ「ダイヤモンドの騎士」
ベニー松山の手により、その真実を完全収録。
ニルダの杖、ダバルプス、ダイヤモンドの騎士、呪いの言葉、
すべての秘密を解き明かし、無限の悦楽世界へと誘います。
The Knight of Diamonds
Welcome to the world of Wizardry



ベニー松山著
定価850円

ウィザードリィⅢのすべて

この執筆にあたって手塚氏は「悩んだ末に怪奇小説風に仕上げた」と語っている。
快奇小説とエロティシズムは根底で深く結びついている。
恐怖が官能を呼び、官能が恐怖を呼ぶ。
女僧侶リディア、ドリームペインター、ホークウィンド…
本編における登場人物たちにも、エロスの香りが濃くまとわりついている。
キャラクターにそうした性格を与えたことで「ワードナの逆襲」の成功は保証されたといっていいだろう。
（本書解説より）



手塚一郎著
定価1000円

ワードナの逆襲

小説ウィザードリィ・シナリオ 4



千代の富士の大銀杏

史上最強!!

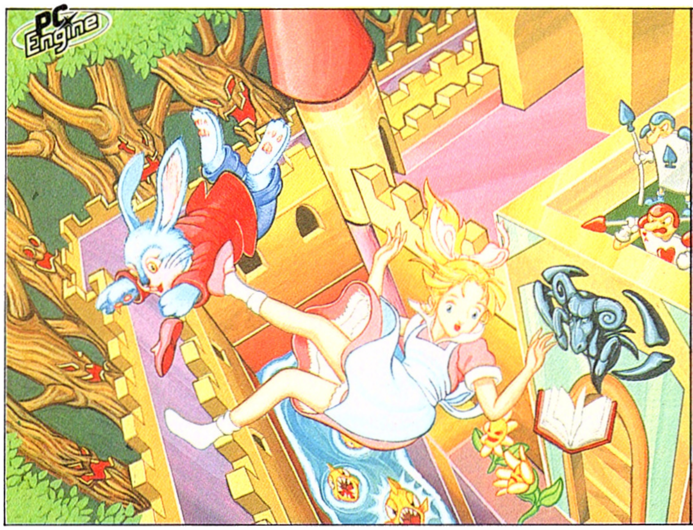
これぞ究極、これぞ本物

相撲はただ押せばいいってもんじゃない。
相手の攻撃をこらえ、スキをみて攻撃に
うつる頭脳的戦略が必要だ。
このゲームもタイミングが勝負!!
相手のスキをみて気力を爆発させるのだ!!
勝って勝って勝ちまくれば史上最強の男
千代の富士との対決がまっている!!

近日発売!!

FAMICOM FAMILY

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



不思議の夢のアリス

「私といっしょに
夢をみませんか」

おてんばアリスが夢の世界で大活躍。
でも夢の世界は何がおこるかわからないから
危険がいっぱいの大冒険だ。
君もいっしょにアリスと夢の冒険に出発だ!!

フェイス夏の期待作!

ぱにいおんざろおど



キミとフェイスをつなぐ
情報ネットワーク

フェイス
フレンドコール

03-372-8742

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8

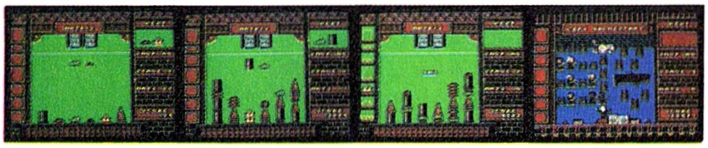




HATRIS
ハットリス

あの「テトリス」の作者、ソ連のパジトノフ氏がまたまた〝ハマリ〟のゲームを作ってくれました。その名も「ハットリス」また眠れぬ夜が続くことでしょう！





7月6日 本日発売

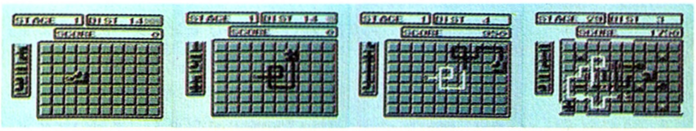
今度は6種類の帽子が必ず2組ずつ落ちてきます。それらの同じ種類を連続で5つ重ねることができれば、5つの帽子は消えてなくなります。但し連続で5つ重ねられないと帽子は消えずに残ってしまい、画面上の白いラインまで積み上がってしまうとゲームオーバーになってしまいます。

ファミコン用ROMカセット
価格￥5,500（税別）
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

Pipe Dream
パイプドリーム

水の流れに追われるスリルあふれるゲーム展開が、一度プレイすると病みつきになるゲームボーイならではの手に汗握るアクションパズルゲームの登場です。





好評 発売中

ランダムに現われる7種類のパイプをうまく組みあわせ水を流していく、いたって簡単なゲームです。パイプから水をもらさないよう、どれだけ長くパイプをつなぐことができるか、判断力と反射神経が試され、手に汗握るスリルに満ちたエキサイティングなプレイが楽しめます。

ゲームボーイ用カートリッジ
価格￥3,090（税込）
ゲームボーイは任天堂の商標です。

BPS ビー・ピー・エス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル5F TEL.045-931-0151

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます。	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ウィザードリィ界のビルボードとも呼ばれる、「好き・嫌い・モンスタートップ10カウントダウン」、いよいよ1位まで気前良く、思い切り、スカーッと発表いたしましょう。あんな意見にこんな意見。あなたはどんな意見を持ちますか？　ともあれ、楽しい楽しいランキングに突入します。

WIZARDRY III MONSTER TOP 10 COUNTDOWN

前号に引き続いてお送りいたします「ウィザードリィ友の会特別企画・ウィザードリィIII・好きなモンスター&嫌いなモンスタートップ10カウントダウン」。前回の10〜6位に続いて、今回は5〜1位を発表しましょう。まずは好きなモンスターから。いきますよ。

5位・「アスキーの人達がこっちをにらんでいる」って奴…好きな理由　「とてつもねえ"気"を感じるネ！」「なんまら強い」「見たとき思わず、"おおっ"と言ったから」

4位・ミフネ…好きな理由　「ミフューンだから」「首とか切ってくれるから」「顔が見たい」「人間最強の力を持っているし、これ以上ないってくらいかっこいいデザインだから」「ミフネ氏の努力に敬意を表したい」

3位・グレーターデーモン…好きな理由　「1人で9匹倒せる余裕かな…なあんちって」「仲間を呼ぶから」「くちびるがないから」「目が澄んでいるから」

2位・バンパイアロード…好きな理由　「都会的かつモダンな吸血鬼もいいけど、やっぱり古風で貴族っぽい"バンパイアロード"は吸血鬼の原点だ！」「あ、この方攻撃力が上がったんですね」「でもIIIは『あの部屋へ行けばバンパイアロード様に会える』ってのがないのがさびしい」

1位・サッキュバス…好きな理由　「実際、会って吸われたいったらありゃしない（何を？）」「ホレてしまったから」「安産型だから」「僕は初めてだから」「○○○がまるで△△△△のように×××していているから…ケヘヘ」

続けて嫌いなモンスター。いきます。

5位・フォーミングモールド…嫌いな理由　「デザインがゴキブリの卵みたいでいやだ」「だって、アンパンマンなんだもん。アンパンマンって私に似てるのよ。あー嫌だわ。」

4位・ライカーガス…嫌いな理由　「戦っててハラがたってきたから」「シナをつくっているから」「戦おうとしたら逃げた。イクジナシめ！」

3位・アークデーモン…嫌いな理由　「つよくなったくせに、すぐ逃げるんだから、もう…」「IIのころはまだかわいかったのに」「デブだから」「不確定グラフィックは燃えているのに、実際はムチしか燃えてないから」

2位・「アスキーの人達がこっちをにらんでる」って奴…嫌いな理由　「気品がない!!」「姑息にあんなところに隠れおって」「ボクはいまだにこいつに会っていないから」「こいつについてのネタで採用されたためしがないから」

1位・サッキュバス…嫌いな理由　「あんな姿をして、よく呪文がかわせるな」「脱げばいいというものじゃない!!」「我がパーティの男達は片っ端からドレインされている。しゃんとしろォ!!!」「やらしーから（9才の男の子より）」「お尻の小さい女の子の方が好きだから」

以上、様々な意見が飛び交いましたモンスタートップ10、完結です。

予想通りと言うか何と言うか、サッキュバスが、好き・嫌いの両方で1位になりました。ちなみに、「好き」はほとんど男性票、「嫌い」はほとんど女性票によるものでした。ちょっとキケンな意見もありましたけど、快楽に危険はつきものですからね。本当かな？

では前回と同じように、面白かったその他の意見を紹介しましょう。

「好き」・プリーステス…「サッキュバスなど裸だろうとしょせんは化物。女の魔法使いなど若く見えても本当はいくつかわからない。やっぱり、こいつが一番いい。」

アイアンゴーレム…「"小さく前へならえ"しているみたい。」

ブラックドラゴン…「良いアイテムを意外と高い確率で出してくれるから。黒い竜なんてカッコいい。」「キンキラ光っているわけじゃないし、グラフィックがゴールドドラゴンより劣っても、弱くても大好き。」

「嫌い」・バンパイア…「吸血鬼はおしゃれである、というイメージをくずしまくったから。テメーはてきとうに死霊とか名のっとれ、と言いたい。」

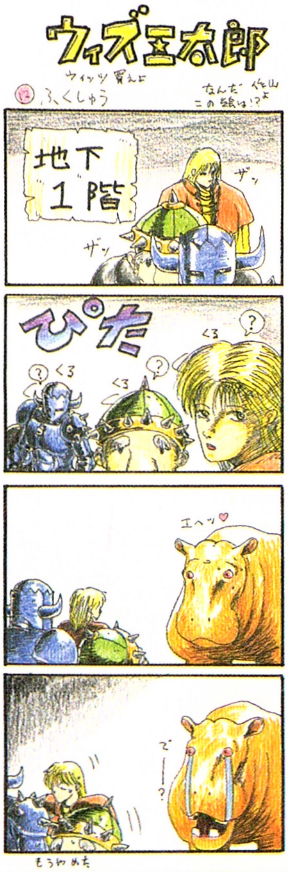
バンパイアロード…「Iでのあの風格と威厳はどこへいった!?　IIIではぽこぽこ大量生産されおって情けない！」

マーヒィーズ（原文のまま）ゴースト…「宝がないから。」

★嫌いな敵もいれば、好きな敵もいる。良いアイテムを出すから、女の子だから、強いから…。モンスターの成長ぶりにほほえみ返してあげる人や、モンスターに恋をしてしまった人。好きとか嫌いとかだけでなく、「宿敵トップ10」なんて、機会があったらやってみたい。



↑東京都・関羽でし



Wizardry

コラムランド

column land



ILLUSTRATION／KOIKE AMIGOS HIRO

★inside column★

今号のお題

「魚」が好き

文／成沢綾子

魚を満足するほど食べるためには、努力せねばならない。とはいえ、外食のトマト味や中華味にあきると、さっぱりして美味しい魚が、本当に食べたくなる。

「魚料理」というと、よく少女マンガで、あれ、目玉が気持ち悪い、あれ、ひっくり返し忘れて黒コゲになった、だのと、ページうめに使われたりしているけれども、包丁を握り始めて、たかだかンヵ月の私とて、アジのゼイゴ取りや、三枚におろす事、サバの腹ワタを抜いて、ミソ煮用にブツに切ったりぐらいは、出来る。だまされちゃあいけない。たしかに肉より手間はかかるけれど、さほど難しいわけではない。でも、外で食べる魚のあら煮のたぐいの、なんと美味しい事！　塩焼きなどならともかく、煮物、照り焼き、タタキにお刺身。もう絶対にかなわない。

家、魚だと努力はもっぱら、料理人にかかるけど、外、魚だと、努力はお金—普通の料理よりは値が張るものね。でも、近所にあるんですよぉ。日曜は夕刻、4時からやっている、大衆安居酒屋が。しかもその店、油断して食べてると、ほっぺた落としちゃうぞ、オイ。なんつーぐらい美味しい酒奈屋さんでもあるのだ。その時間から、ビールをかっくらって、しかも酒のサカナはすべて魚！お天道様に背中をむけている仲間意識と優越感と、もちろん、魚とビールでいっぱいになった体で外に歩きだしても、まだ空が群青色だったりするのがまたいい。足もとのふわふわ。鳥の唐揚げとカラオケじゃ、こんな風にはいかないものね、うん。魚っていい。

おっとすっかり食いしんぼ話になってしまった。私たちなど、この程度で大満足な日曜日が送れるんだもの、安あがりよねえ。

筆者紹介

（S42年生まれ・埼玉県出身）あるときは花売り娘、あるときは過激な少女漫画家、ついでに成沢大輔の妻だったりする文学少女です。

怪物博物館
（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㉞

アンドロ超戦士

by 北枕獲

もうひとつのウルトラシリーズって知ってるかい？

てなワケで、ウルトラシリーズも、今回で一段落だ。関東ローカルで放映された1回10分の帯番組、もう一つのウルトラストーリーと呼ばれる「アンドロメロス」なのだ。

アンドロメロス
製作：円谷プロ　脚本：アンドロ耕房（満田穧／福島征英／藤森匠／江藤直行）　特撮：高野宏一
昭和58年2月28日～4月29日　月曜～金曜　午後5時45分～55分　TBSで放映　全45回

この作品、もともとは「テレビくん（小学館）」ってゆー幼年誌とのタイアップ企画で、雑誌媒体のみで展開されていたんだよ。それだけに、当初の設定もすごかったのさ。なんと「ウルトラ兄弟が“コスモテクター”を身につけて、ウルトラ超戦士にパワーアップ!!」って設定だったんだ。それが、徐徐に変化していき、最終的にはアンドロ族になったんだよね。テレビシリーズでは、アンドロ超戦士とウルトラ兄弟は、別人ってことになったワケだ。アンドロメロスのスタートがウルトラ超戦士だったから、この作品は「もう一つのウルトラ」と呼ばれてるんだね。もっとも、関東ローカルの10分番組だったから、見てた人は少ないと思うけど（私も本放送は知らなかった。今回、初めてビデオで4話分を観たんだよね。いやあ、ぜひ全話観たいもんだ）。

アンドロ超戦士は、メロス、ウルフ、マルス、フロルの4人。元々の設定が、コスモテクターをつけたウルトラ兄弟だからなのか、メロスの武器のダブルサーベルってのが、ボールの両端にアイスラッガーをつけたよーな形状なんだ。メロスの正体はセブンだったのか。紅一点のフロルは、アンドロ族の王家の血を引くおひいさまだそーだから、正体はユリアンなのかもしれないね。

この作品で見逃せないのは、テレビのウルトラシリーズで人気のあった怪獣が、怪獣戦艦として登場したこと。ま、メカゴジラみたいなもんだ。だけど、これがカッコいーの。写真でしか見たことがないんだけど、キングジョーグ（もちろんセブンのキングジョー）や、メカバルタン（これは怪獣戦艦じゃなくて、ファイティングベムだけど）なんて、オリジナルよりカッコいーもんね。ギエロニア（怪獣戦艦。セブンのギエロン星獣）やベムズン（怪獣戦艦。新マンのベムスター）もそれなりだし。あー、観たいなあ。

とは言え、今後、再放映やビデオ化は考えられないからなあ。残念だよお。

↓これがアンドロ超戦士だっ!!　左からフロル、ウルフ、マルス、メロス



電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊿

ほんとは、どっち？

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

熊の手、フカヒレ、…おいしかったよね…

ねえねえ聞いてくれる。こないだ宏と井の頭公園行ったんだ。ボート乗ったり、水族館のぞいたりしてプラプラしてたらおなかすいちゃって、もう6時過ぎてたかな、あたし中華料理が食べたいって言ったの。

で、公園出ようと思って坂道あがってったら、途中にあったのよね中華料理屋が。高そうだったけど、宏がまかせとけって言うもんだから、思いきってはいったわけ。そしたらビックリ。

おめでとーございまーすって、支配人とお店の人が4、5人、大きな店にしちゃ少なかったけど、ドアんとこで拍手してんだもん。宏なんか思わずあとずさりしてたわ。

1万組めのお客さまです、記念に当店で最高のコースをサービスいたします、支配人がニコニコしながら言うの。TVカメラ探したくらいよ。なんかの番組でひっかけられてんのかなって。

それで気がついたんだけど、ほかのお客ぜんぜんいないの。あたしたちだけだったのよ。どーでもいーけど。

料理？　そりゃあもお、サイコー。ペキンダックでしょ、熊の手のひらでしょ、フカヒレのスープでしょ、あとなんだか忘れちゃったけど、どかどか出るわ出るわ、宏ったら必死んなって詰めこんでんのよ。やーねー。

え、あたしだって食べたわよ。こんなチャンスないもん。あはは、ふたりともビンボー人の生まれですから。帰るときも勢揃いして見送ってくれて、なんか恥ずかしくなっちゃった。たしか8時はまわってたな。

次の朝、宏に揺すぶられて目が覚めたの。あ、宏んとこ泊まったんだけどね。ふふ。ま、それで宏が朝刊つきつけて、ここ見ろって言うじゃない。見たら、ほーんともっとビックリよ。

その中華料理屋、行った日に火事で全焼しちゃったんだもん。「8時過ぎごろ」、あたしたちが帰ったすぐあとね。「支配人と従業員5人が、逃げおくれて焼死」。ひょっとしたら、あたしたちだって巻きこまれてたかも。

だから記事をよく読んでみたの。そしたら間違ってるじゃなーい。「午前8時過ぎごろ、仕込みの最中に出火」なんて書いてあるの。宏に言ったら、新聞なんていいかげんなもんさ、夜、俺たちちゃんと行ってるのになって。

そうよねー。おいしかったもんなー。

あ、ごめん。ちょっとおトイレ借りるね。どーもここんとこ調子悪いんだ。あの中華にあたったかなあ。からだだるいし、体重も落ちてんのよね。宏もおんなじだって言ってた。やっぱりダメねビンボー人は。ふふふ。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載㉕



ふつうの生活

鈴木みそ



さてCM見ながらオイラの思ったことはいったい何なのか？

半年ほど前になるが、新しい洗濯機のニュースをやっていた。

今までの横にグルグルまわるやつに変わって、数年先にはタテにまわる洗濯機が主流になるかもしれない。という内容だ。

コインランドリーの乾燥機の様にまわると言ったらわかってもらえるだろうか。

このタテに回る洗濯機の良い所は、布地を傷めないことと、少ない水量で洗えることだ。横型がたっぷり水を満たさないと洗えないことを考えると、なるほどタテ型なら下の方に少しある水で洗えるな、とシロートでも思う。

欧米では昔からこの形が多いそうだが、デメリットは重すぎることで、100キロを超える洗濯機は日本の木造住宅では床がぬけるおそれがあった（ホントかよ…100キロを超えるデブなんかザラにいるぞ…と思ったが話を進める）。

そこで、日本のトーシバだかナショナルだかが新技術をあみ出して軽く作ることに成功した。というニュースである。ここまでは何てことない新開発のニュースだが、引っかかったのはその後だ。

「少ない水で洗えるということは、洗剤に一番影響するんです」

女のレポーターがキイキイ声でしゃべる。

「従来の洗濯機では、お湯を出すことができなかったんです。50ℓも60ℓも温めるためには、たくさんの電気代がかかりますから」「ところが、これはお湯が使えるわけです」

「この洗剤を見てください。ここの所に酵素入りと書かれています」

それはボクが使ってる洗剤だった。

「酵素というのは冷水ではほとんど働かないんです」

あっと思った。こんなことになんで今まで気づかなかったんだろう。酵素は元々生物の体内（体外もあるが）で働くために作られているのである。10度以下の冬の水では、人のアカを落とすために働く酵素は眠ってしまうのだ。

レポーターはお定まりの〝品くらべ〟をやった。

「こちらは、冬の水で洗ったもの。そしてこちらがお湯で洗ったものです」

その違いは、今までのどんなCMより歴然としているように見えた。

「おいおい。そんじゃ酵素がなかった時代は全部その程度しか落ちてなかったんかい？」

思わずTVにつっこみを入れそうになったが、相手はCMではない。ニュースである。いちおう本当の結果であろう。

昔はよく、新しい洗剤が出るたびに「わあっまっ白っ!!」というCMをやっていた。毎回前の洗剤より白くならなければいけないもんだから、言葉のインフレが起こり、最近では「輝く白さ」なんつー、わけわかんないコピーまででた。

しかし、言葉でいかにきれいにしても、水で洗っていたのでは、輝く白さはおろか、まっ白にだってなりはしないのだ。

顕微鏡で拡大してる繊維の１本１本から汚れをかきだすCMに、うまいことだまくらかされてしまったのだ。

酵素～（クソーと言っている）

閑話休題。

日本はCMのチェックが甘いという話を聞いたことがある。

こういう時、すぐアメリカを引きあいに出して申しわけないが、アメリカでは！　オホン。本人が使っていない商品のCMには出てはいけないというきまりがある！…そうだ。

じゃ１回だけ使えばいいのか、とか常用していなくちゃいけないのか、とか聞かれても困る。アメリカなんぞ行ったこたあないので、わからない。

たぶん想像するに、１回だけじゃダメだろう。それじゃ何の意味もない。

ま、ともかくそういう決まりがあれば、あやしげな商品を有名タレントを使ってCMするってことがなくなるわけで、例えばバブルスターのCMに山城新伍は出んかったろうし…。

あれ？　じゃ新製品のCMはどーなんだ？　CMなんて、ほとんど新製品の宣伝ばっかだしい…。

誰が言ったんだよそんなこと。

つい自分でつっこんでしまった。

さて、ここまで読んできて、このコラムで筆者の言いたいことを、次のうちから選べ。

①広告屋はうそつきばっかりで、やんなっちゃう。

②冬の洗濯は汚れが落ちなくて、やんなっちゃう。

③この先、もっと話を進めると、広告も自分のやってる出版の仕事も大差ないことがバレてしまい、自分の首をしめる結果になるのがわかってしまったので、どう話をごまかすか困ってしまって、やんなっちゃう。

④この前、徹夜明けで電車に乗っていた時、ついウトウトしてしまい、ズルズル体が下がっていった。寝てしまってはいけない。寝たら原稿を持ったまま何往復もしてしまうぞ！　と必死で目を明けようとしていたら、目の前の女の子が足をパタンとしめた。変質者を見る目つきでこちらを見ているのだ。

その子は超ミニをはいていたのにその後気づいた。

（あっ…ちがう!!　ちがうぞ！）

決してねむいふりをしてのぞいてたんでは断じてない!!

しかし、ここでよいしょっと、おきあがるのも、のぞいていたのを認めるようでくやしい。

ちくしょーちくしょー違うのにィ…。

こんなことなら、少しでものぞいておきゃよかった…と思ってやんなっちゃった。

さて、正解は…。

おっと、もう枚数がありませんね。

つーことで、また来月(笑)。

しり切れトンボ。



雅孝司のパズル天国

PARADISE OF PUZZLE

最終回



ゲームボーイが走った、シューティングは走らなかった……なんのことか分かるかい？
ヒントは5月27日。「おやじゲーム」ファンならピンとくるかな。

小町算パズル編　最終回そして通算100号への前祝い!?の出題だよ

Vol.12で「おやじゲーム」の記事があった。一方、今世間では〝おやじギャル〟も、はやっている。すると、おやじゲーム＝ギャルゲームということになって、ファミコンの世界にギャルが増える？　ムフフフフ……。

いや、そんな話をするのではない。今回は競馬ネタである。

ファミコンに競馬ゲームがあるのは、もちろん以前から知っていたが、ネタとしてとりあげるのはためらっていた。本誌の読者の大部分は馬券を買えない（タテマエ上、買ってはいけない）人だから、競馬の話をしても、うけないだろうと思っていたのだ。

しかしおやじゲームの１つのジャンルとして競馬が静かなブーム（ホントか？）なので、とりあげることにした。

ひと月半前の話になるが、あの５月27日、日本ダービーの日、スポットライトを浴びるダービーのかげで、他のレースもひっそりと（といっても、観客は朝から10万人以上いたんだけど）行われた。

第２レース、４歳未勝利戦、10頭立てに、なんと、ゲームボーイという馬とシューティングという馬が出走したのだ。

ダービー出走馬が１番上のレベルであるのに対し、未勝利戦出走馬は１番下のレベルなのだが、それでも、こんな名前が並んだら、ゲームファンとしては見のがせないぜ。

結果はゲームボーイが２番人気で２着、シューティングは３番人気ながら10着すなわちビリに終わった。

メガドライブとかピーシーエンジンなんて馬が出てれば、もっとおもしろそうだが、あらためて競馬新聞をながめると、ゲームのタイトルにしても使えそうな馬名がけっこうある。パワーウィナー、ダイナマイトキッド、トリックスター、レイクブラック……。

逆に、ゲーム名で馬名になりそうなのもある、ナイトムーブ、バトルフリート、ファイアーエムブレム……おっとこれはだめだ、馬名は、９字以内と決められてるんだ。

レースでは各馬に番号がつけられ、インコースから番号順に並ぶ。９頭立てなら

１２３４５６７８９

こんな数列に記号を入れて、指定された数をつくるパズルがある。

たとえば、27をつくるには

1+2+3+4+5+6+7+8−9=27

このパズルのユニークなところは、記号の入らない箇所があってもよく、そのとき数字は２けた・３けた……の数として扱うんだ。極端な場合

−１　２　３　4+5　６　７　８　９

は

−1234+56789

と考えて

−１２３４+５６７８９=55555という数ができる。

こういうパズルは小町算とよばれている。数字の配列は１→９にはかぎらず、０→５とか９→１とか、いろいろあるけどね。

さて、本誌はこの号が通算99号、次号はいよいよ通算100号を迎える。それを祝って、下の例のように小町算で99をつくってみた。

そこで問題だが、きみには100をつくってほしい。

使う記号は　＋　−　×　÷　とカッコにしよう。数字の間には２つ以上の記号を入れてもいい。

100にする方法は無数にあると思うが、記号の数が少ないほど、スマートな答だ。きみは、記号何個でできるかな。

＊　＊　＊

約１年間にわたって、この「パズル天国」を楽しんでもらったけれど、ひとまず今回で終了することになった。でも、きみの頭脳に挑戦する機会はいつかまたやってくるだろう。あるときはファミコン／パソコンのゲームで、あるときはゲームブックで、そしてあるときは「パズル天国」のような問題で……。

ちなみに、ぼくの新作アドベンチャーゲームソフトが近日発売される。とりあえずはパソコン版だけなので、ここにくわしくは書かないが、いずれファミコン版が出たら、ぜひぼくの謎にチャレンジしてほしい。

では、その日までさようなら。

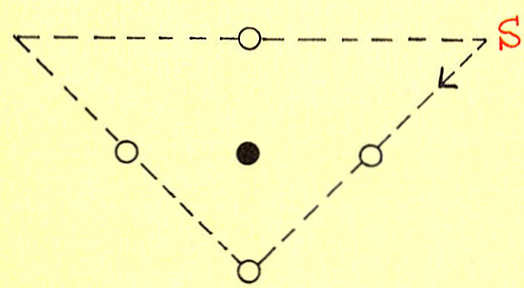
例

1−2+3+4+5
+6−7+8　9=99
（記号７個）

問題

1　2　3　4　5
6　7　8　9=100
（記号？個）

前・号・の・答・え



（方向転換は2回）

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

第9回 神々の末裔篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

誰が知ろう、いにしえの神の凋落した姿が野に遊ぶ妖精だとは

神とは、人智を絶するパワーを持った、超自然的な存在だろう。そしてしばしばその力強さをあらわすために、巨大な姿で描かれる。だが、その力が剝ぎ取られてしまったら、どうなるだろうか？

長い間ケルトの神々が崇拝されていたアイルランドにも、あるときキリスト教という新しい光がやってきた。その光は、人々の心から、いにしえのケルトの神々を放逐してしまったのだ。

神というものは、拝んでくれる人間があってはじめて力を発揮できるものらしい。見向きもされなくなった神は、道端におっこっている小石と、何らかわりがない。

力をなくした神々は、徐々にその大きさを失い、たいがいは人間よりも小さくなってしまった。アイルランドの人々は、小人と化した神のことを妖精と呼んだらしい。少なくとも、ノーベル文学賞作家の詩人にして伝承記録者W.B.イエイツはそう言っている。

しかしアイルランド神話をひもとくと、妖精と呼ばれる者たちは、神話時代から、神々とは別個の存在として、しっかり生きていたようなのだ。

かつてアイルランドには、神々と妖精と魔物しかすんでいなかった。しかしある時、現在のアイルランド人の祖先が、船に乗ってやってきた。人間(ケルト人)と神々は、アイルランドの領有権をめぐって、激しい戦いを繰り広げた。そしてその結果、神々は負けたのだ。

その時、アイルランドの妖精王の一人だったマナナーン・マクリルは、神神に進言した。「あなたがたも、我らの国に来て、妖精となるがよろしい。我我は歓待しますぞ」

そういうわけで、神は妖精となったらしい。

さてアイルランドでは、妖精のことをシーと呼ぶ。英語ではフェアリー、ドイツなどゲルマン系の言葉ではエルフとか、それに近い発音をする。名前はともかく、世界中にちらばる妖精たちには、いくつか共通の特徴があるようだ。

まず、魔術が得意だということ。これは当然かもしれない。次に、いたずら小僧みたいに、人を化かすのが好きだということがあげられる。ただしたいがいの場合、実害はない（むろん、貴重な例外はある）。美しい服や宝石で着飾ることも、忘れない。

彼らはおもに、夕暮れから活動しだして、夜じゅう遊びまわる。昼は、塚など地下にある住み家で、昼寝をしているようだ。

妖精たちの性格は、その顔を見ればだいたい分かるようだ。かわいくなく、醜かったりする妖精は、普通底意地が悪く、人間や動物に対して悪さばかりしている。

逆に美しいものは、心も清らかであることが多い。

ただし、われわれ人間とは少し考え方が違うので、つき合いたい方は、少し注意した方がよいだろう。

まず、彼らは基本的には死なない。何をしても、かなり激しい衝撃にあっても、まず死ぬということがない（殺すためには、特別に鍛えた魔法の武器が必要だろう）。それに、疲れというものを知らないようだ。

だから、人間に対しても同じような感覚でいる場合があるのだ。妖精に一晩中引きずられた結果、ぼろぼろになってしまったという人間の話も、いくつか残っている。また、妖精のダンスに混じって、踊り死にしたという、民話もある。

さらに彼らは、年老いるということがない。妖精の国には時間という概念がないのだ。だから、そこで暮らせば、人間でさえも年を取らない。

しかし、その国から帰ってきた人間は、浦島太郎のように、一瞬にして年老いてしまうのだ。

今、浦島太郎の話をしたが、実はケルトの逸話には、日本の伝説に共通するものがかなりあるのだ。かたや西の外れ、かたや極東だが、どちらも島国であるというのが、その理由だろうか。

それでは、浦島伝説の龍宮城にも似た妖精の国とは、何だろうか？　一般にその国はティル・ナ・ノーグとして知られているが、詳しくはケルト篇の最終回である次号に譲りたい。



神話入門ガイド

妖精関係の研究者で落としてならないのは、アイルランド人のトマス・カイトリー。その著作は、教養文庫から『妖精の誕生』『フェアリーのおくりもの』として二冊出ている。500円前後。ケルト伝承だけでなく、広く世界的な視野で妖精というものをとりあげてある、貴重な書物だ。

画像のことば

妖精の騎士タム・リンは森の番人。森を荒らす人間を見張るのが、その仕事。ある日タムリンは、バラをつみに来た娘ジャネットと恋に落ち、自分の秘密を話してしまう。自分が、妖精の女王にさらわれた人間だったことを。ジャネットは大いなる愛で妖精女王から彼を奪い返そうとした。

さあ、ほのぼの元気マンガ・クインティだよー！



傑作ゲーム「クインティ」のキャラクター・デザイナー杉森建のコミックワールド



さて、次号のクインティの活躍やいかに?

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

近頃のゲームにはとにかくやたらとボスがいる。アクションだろうが、シューティングだろうが、果てはRPGまでもボスの展覧会だ。勿論、ボスを倒すのを楽しみとするのを否定はしないが、時としてボスへ至る過程は一体何だったのだろうと考えてしまう。特に家庭用ゲームの場合、楽しさを奪うだけのボスは必要ない。それに、極めて安直にゲーム作りをしているようにも思われる。

(愛知県・加藤良則)

▶ボスを倒せばすべてO.K.、それでおしまい、っていうだけじゃ、むなしすぎますよね。過程を楽しみたい、っていう気持ちわかります、お父さん。

(ヒラ坊)

Vol.12のフリートークにのった北海道の「いつしか天使の」さん！あなたの町は帯広ですか、それとも北見ですか!?僕は帯広で「経済の伝書鳩」を配り回っている者です。こんな身近な所に必本読者がいたとは。う、うれしい(泣)!!

(北海道・みるきい)

▶必本読者は全国を網羅してる、っていうわけですね。あなたの隣人も必本読者かも……。

(マッキー)

このごろ愛知県の人が活躍しているので、私もがんばろ〜かな。と思っている今日このごろ。

(愛知県・ミャヒーナ)

▶ガンバって下さい。ぜひ。

(ヒラ坊)

最近ふと「おかしいぞ」と思ったこと。「お前なんか人間以下だ!!」という言葉は、人間として認めない、という意味であるが、以上・以下・以内は基準となるものを含むのだから、「人間以下」とは人間も入るのでは？

(北海道・引田天空)

▶「人一倍がんばる」っていう時の「人一倍」だって変だぞ。人の一倍じゃ、人と同じってことじゃないか。

(ハルク)

ガムをぷっとはきだして、地面につくまえに蹴り、真上にあげて落ちてきたガムをまた食べる。こんなこと、できる人がいるんですよ。汚ないけど…。

(秋田県・工藤エ・15歳)

▶ホントに汚ないなー。その前に犬のウンコふんでた足だったらどーするんだよ。

(ヒラ坊)

ひょっとすると、僕は世界一運の悪い奴かもしれない。だって、四角が六個も連続で落ちてくるなんて…。

(兵庫県・銀)

▶何かと思えば、テトリスの話じゃない。運なんて2、3週間たつとみちがえるように変わるみたいよ。実感。

(マッキー)

コミックのクインティの連載がはじまって、ぼくもお金がたまったので、ファミコンのクインティを買いに行きました。ふつーのデパートなどにはおいてなかったので、一番さけたかった「中古」を買いました。で、買った後に友達がイースIIを買いに近くのディスカウントショップに行くと、あったんです。「新品」のクインティが。しかも3000円ぐらい安い。うひゃー！ぼくって一体……。うおおんうおおん。誰か、ぼくにラックの種をください…。

(神奈川県・みよちんぴーむ)

▶不幸な人が2人続いて登場。かく言うオイラは……不幸のどん底だーっ。君らの不幸なんかまだまだ甘いっ！クインティは結婚したりしないじゃないかーっ。……とり乱してしまった。

(忍者根本)

東京おもちゃショーに初めて行ってしまいました。すごい人でビックリ！来年も行くぞーっ！

(静岡県・岡村憲生・18歳)

▶遠路はるばるご苦労様。"幕張メッセ"って東京に住んでる人でも行くのが大変。けど、規模も大きくって充分満足できたでしょ？

(マッキー)

前略サクセス様。お元年ですか。もう憶えてないかもしれないけど、僕は君と誕生日が同じで、昔パワードリフトにハマってたバカなヤローです。直接連絡する勇気がなくて、思わずフリートークに出してしまいました。ひどいことをしたと思ってます。許してくれなんていいません。借りた物を返したいのです。8月11日PM1時に初めて会った場所で待ってます。

(静岡県・FZR)

▶ただならぬ雰囲気…。ついつい気迫に負けて載っけてしまった。やるじゃーん。青春してるじゃーん。ところで"借りた物"って何だろ?へへへ…。つい、つい、いろんな物想像して笑っちゃった。ちゃかしてゴメン。次からは自分の口で伝えるよーに。

(ヒラ坊)

"To say is one thing and to practice is another."(言うは易く、行うは難し)この言葉を全開のキム氏に捧げます。

(東京都・PYファレス)

▶ちなみに私は捧読。別名あやちゃん。よろしくねー。

(あやちゃん)

その日、土曜日の夜、家族が寝静まったのを確認したおいらは1人起きだして忍者龍剣伝IIをやりこんでいた。と、その時――階段を駆け降りるケタタマシイ足音。おやじが起きたのであった！この部屋はトイレに近いのだが、多分そこに行くのであろう。おいらはすぐさまテレビのスイッチを切り、部屋のあかりを消して闇の中に身をひそめた。おいらは受験生、ただでさえゲームをするひまがないのにこんなとこを見付かったらジ・エンドだ！寿命のちぢまる思いで息を殺してるうちに、おやじは用をすませてもどっていった。おいらはすぐにゲームをかたづけ、足音を忍ばせながら2階にある8畳間の自室へもどった。そして思った。「これが10年前田尻先生が味あわれた心境なのか…」そして「この記念すべき出来事を書き残しておこう」と思い、これを書き始めた。アブちゃん版「パックランドでつかまえて」第1話終了。

(滋賀県・アブラハムIII・15歳)

▶いくつになっても頭の中で考えてることって親には見せられないもの。そーゆーもんです。

(ヒラ坊)

全国のゴキブリ嫌いのおぜうさんがた、僕が恐ろしい話をしてあげやう。時は6月16日。僕は魔神英雄伝ワタルの小説を読んでいた。突如視界のはしを黒いものが横切った。そしてブビビビンっつうものすごい音が。そう、ゴキブリが飛んでいたのだ。うう、貴重な経験だった。

(東京都・神志那ラビトラ)

▶「おぜうさん」って書かれると、「どぜう」が食べたくなるのは私だけですか？

(あやちゃん)



↑クインティちゃんを描く杉森建先生です。この特製イラスト(サイン入り)を1名にプレゼント！条件は、ゲームに関する言葉(ゲーム名、呪文名、メーカー名等何でもあり)を使って一番笑えるシャレを送ってくれた人。待ってるよん。

Vol.13「ダンジョンキッド」の記事を見て、おいらは感激したよ。今までだれかが出しそうで、出てなかったシステムだもんね。あたまの先から、足の先まで自分の考えがだせるっつーのが良いわ！こーいうシステムなら、1人1人のソフトが必ず違くなるワケで、友達のと交換して遊んだり、自分のメッセージをこめたソフトを彼女にプレゼントなんつーのも可能である。もっとも彼女がRPGのファンであるという条件がつくが……。

(千葉県・たこQ2号「カビカビ」さん)

▶「ぼくのあいをうけとってください。ぼくについてきてくれるね?」▶はい いいえ(▶はいを選択)「さあいっしょにぼうけんだ」って、こういうことを恋人同士でやるんですかあ?漢字でしゃべれなくなりそうだ。

(ハルク)

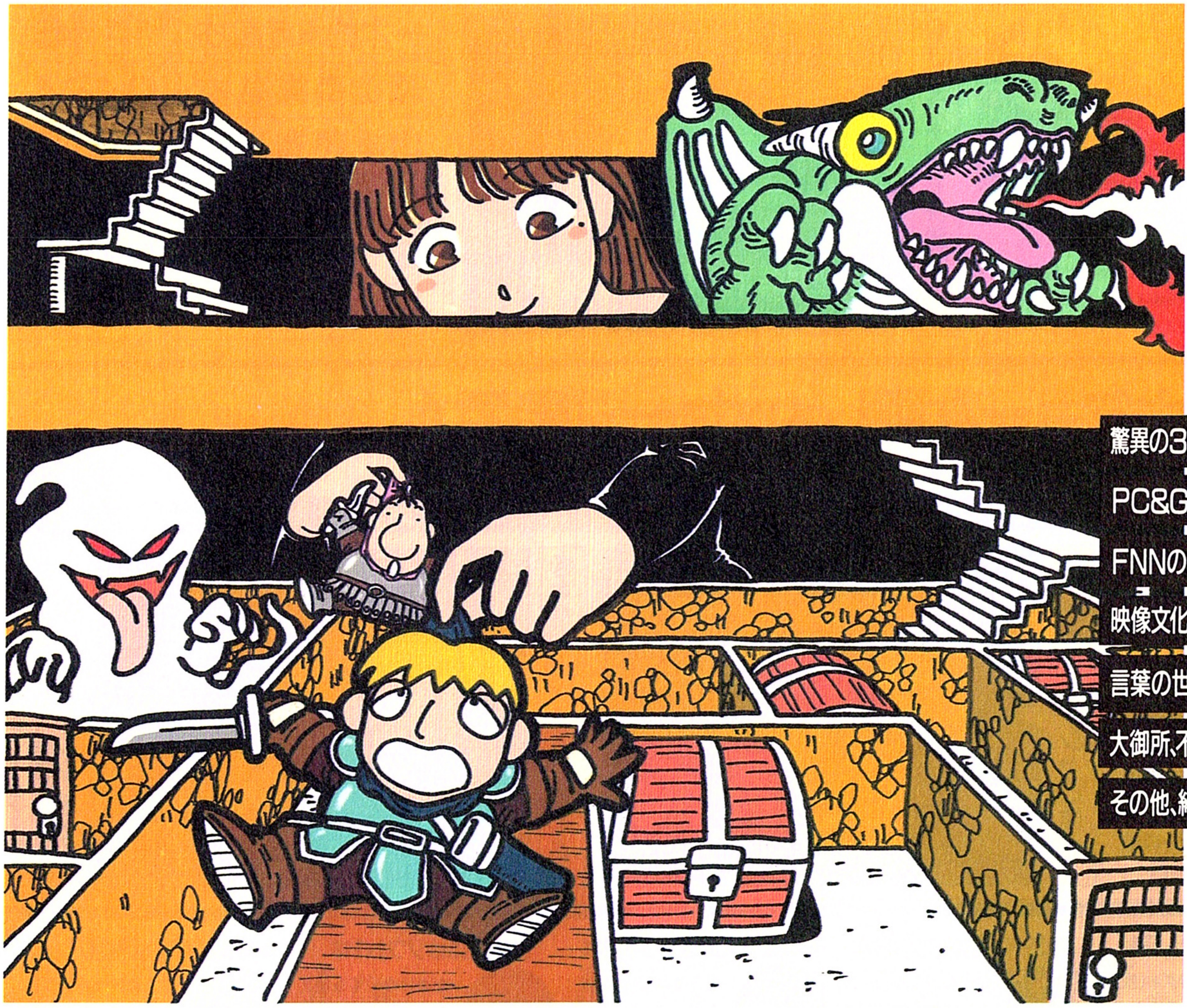
▶次号はいよいよ100号／以前募集した作文の特集やります。お楽しみに。7月20日発売。よろしく。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

BUG-BOY CLUB

自分に似合う企画コーナーをもっと真剣に探すべきだっ！

BBCで速攻。驚く、笑うの2段組。年相応の技、お笑いは読ませません！　つーことで、誰が、いつ、どんなところで読んでも読者を楽しませる企画ページがはじまります。自分が求めていた感動を、いま、ここで、じっくり味わってくださいっ！



- 驚異の3ハードまとめて大スクープ！
- PC&GBも元気に登場だっ！
- FNNのヘッドはへんなもの！
- 映像文化のハイセンス笑い投稿写真！
- 言葉の世界を堪能FC流行語！
- 大御所、不動の紙コンアトランダム！
- その他、純白な企画ページ満載！

Vol.14

ファミコン FC★ PCエンジン PC★ ゲームボーイ GB ドーンと大



トーナメント全パスワード公開!

熱血高校と対戦することになる全チームと戦うことができるぞ

SOFT 5

FC 熱血高校バレーボール部 サッカー編

埼玉県のラビット関口特派員からおトクな情報がよせられた!! そう、あのくにおくんのサッカーの全パスワードなんだね。自分は弱っちいけど全国大会に出場しているみんなに会いたい♥ とか、なんでもいいから決勝戦ってヤツを体験したかったんだいってキミはこのパスワードを活用してくれ。パスワードを地道にとってたキミも、これでもうメモする必要がなくなったわけだ!!



↑❶まずは自分の対戦したいチームを右の表の中からさがしだそう。その表に書いてあるパスワードをピピッと入力しようぜ。❷そうすればちゃんと希望通りの高校と対戦できるのだ。決勝戦だろうとなんだろうとどんとこい。ただし優勝できるかどうかは知らないぞ

❶パスワードを打ち込めば



❷ほらアナタも決勝戦♪



学校名	パスワード
七福学園高校	0103
死愚魔高校	0307
マタギ学園	1015
吉本興業高校	1220
江戸華高校	0721
一本釣水産高校	1115
恐山商業高校	0424
山本興業高校	0626
堀々学園	0602
服部学園	0223
四満忠実業高校	1128



キミョーな隠しメッセージ発見!

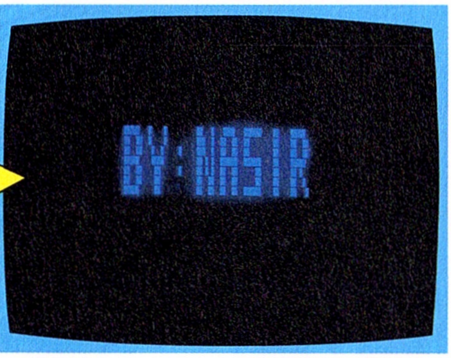
プログラマーの意地、オープニング前に名前を入れちゃう!!

SOFT 1

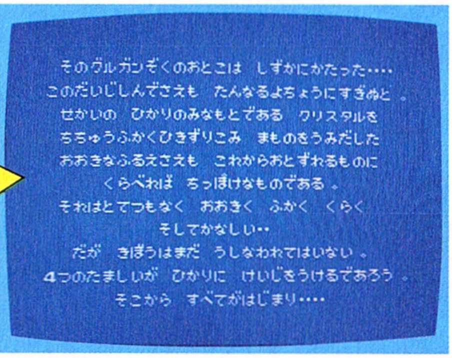
FC ファイナルファンタジーIII

福岡県のカバチョット特派員から、こそっと情報だよ。なァ〜んと、あのFFのプログラマーとして有名なナーシャ・ジベリの隠しメッセージなのだ。こそこそっと自己主張してるあたり、日本人っぽくて笑っちゃうなあ。自己主張は堂々としなきゃ!! ま、意味はないんだけど、とにかくためしにナーシャの自己主張を見てあげようぜっ!!

❶ナニ? ナーシャとは…



❷ちゃんとゲームできるよ



←❶✚ボタン左上、セレクト、スタートを押したまま電源を入れる。直後にセレクトを離せば出現。❷AかBを押せば元に戻るのだ!!

★特ダネ賞にはソフト5本 — すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本 — なかなかスルドイスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本 — 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本 — なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

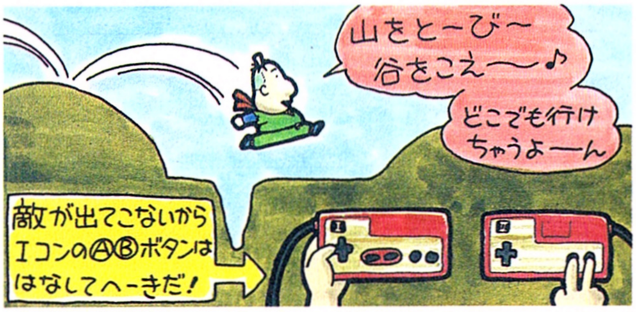
★おまぬけ賞は特製バッジ — おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

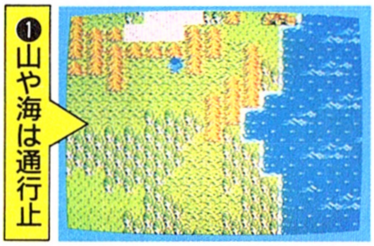


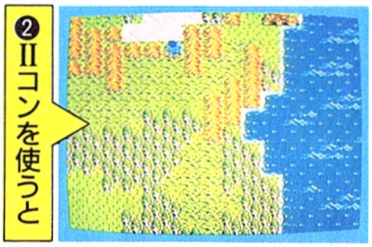


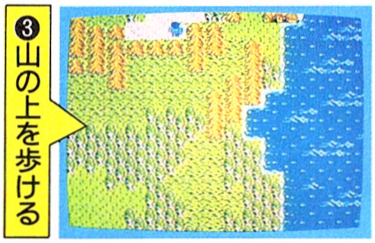
山あり川あり険しい道もなんのその!
影狼たちの行く手を阻むモノは何もない
FC 影狼伝説

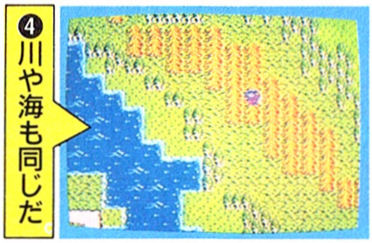
我が道を行く、とばかりにフィールドマップ上の通行不可能なはずの山、海、川の上を歩いて渡ってしまうとんでもない技だ! 報告者は、北海道の高井特派員。冒険中、山の向こう側に村が見えるのに行けないとか、川の向こう岸が怪しいということがよくある。そんな悩みをイッキに解消してくれちゃう! もうひとつウレシイことに、この技を使って移動しているときは、まったく敵が出てこないんだ。ゲームを始めたばかりでも、世界一周がカンタンにできるぞ。旅立つ前に、地上をすみずみまで探索するのもテだっ!











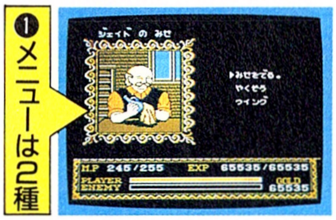
⬆❶ふつう高い山や海、川などは、歩いていくことなんてできない。❷でも、IIコントローラーのAボタン&Bボタンを押したままにして、Iコントローラーの✚ボタンで山や海に向かって移動してみよう。❸❹すると、あら不思議。通行禁止もなんのその。山、海、川をテクテク登り越えるぞ

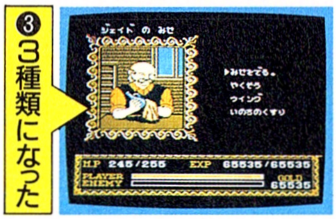


何度でも生き返る
生命の薬はいくつも買える
FC イースII

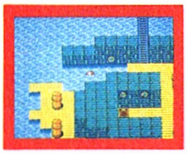
1度力尽きてしまっても体力を満タンにして、生き返らせてくれる薬がある。ランスの村で売ってる"生命の薬"だ。60000Gと高いうえに、1回きりしか買えない。でも60000Gあれば、さらに買える方法があったぞ。報告者は、大分県のアドル・クリスティン特派員。





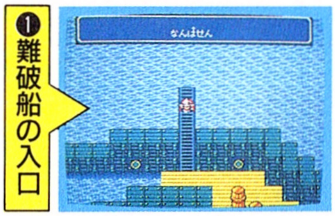


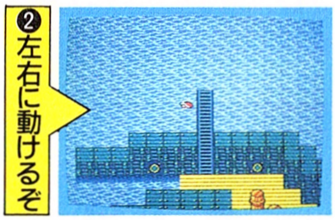
⬆❶生命の薬を買ったあとのメニューは2つだけ。❷仕方なく他の品物を買おうとしたが、やっぱりやめた。❸すると、2度と買えないはずの生命の薬がメニューに加わるぞ

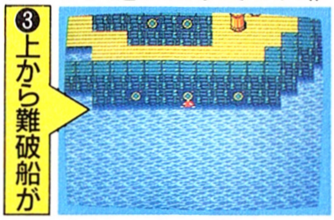


船の周りを泳ぐ!?
好奇心旺盛な人は発見できる
FC ファイナルファンタジーIII

本当にバグか? と思えるような技を送ってくれたのは、大阪府の青木特派員。ゲーム序盤の難破船での出来事だ。難破船の入口のはしけから海に入れる上に、海の中を自由に動きまわれるのだ。さらに、画面中を上下左右スクロールして遊ぶこともできるぞっ!!



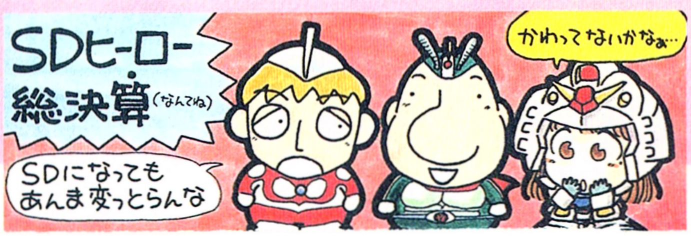




⬆❶難破船に入ったところ。❷その場から、左右のどちらかに移動してみる。❸すると海の中へ。そして、海の中を上下左右に移動すると、船がスクロールして戻ってくる

次々号のお題 SDヒーロー総決戦

次号Vol.15は、創刊100号記念特別企画のためにこのコーナーは1回お休み。次々号Vol.16にむけて、イキのいいネタ待ってるぜ!!





最高パスワードで2周目へG～O!

イノキもババもまっ青のパワー。全40種の技を使いこなし、真のエンディングを見よう!

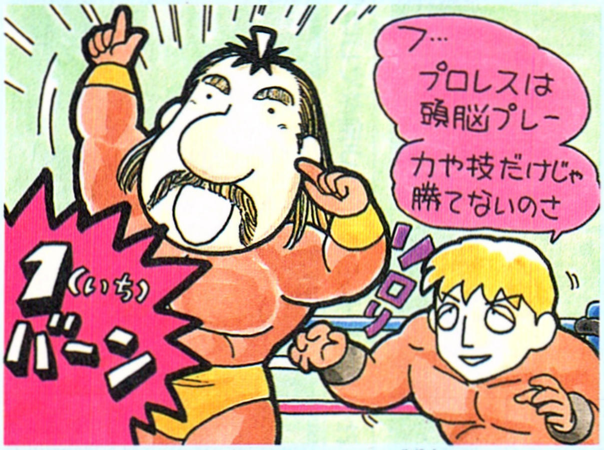
SOFT 2

PC マニアックプロレス

アームやスピードなど全部のパワーがMAXというパスワードが見つかったぞ。情報提供者は、滋賀県の和田国特派員だ。

このパスワードを入力すれば、もう怖いものなし! フルパワーだから、どんな技でもほぼ決まる。ニールキックも逆エビ固めもバッチリだ。コレでエンディングもすぐさま拝めるハズ。

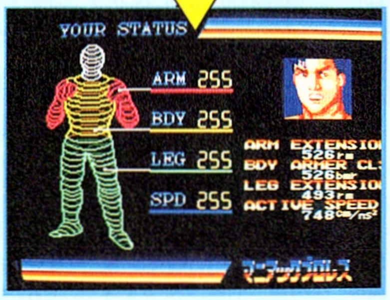
でも、1周目と2周目では、エンディングが違うぞっ!!



❶パスワードを入れて…



❷うれしいフルパワー!



❸ワザも決まる決まる!



❹2周目もラク勝なのだ



↗❶パスワードを"らじどぶきむだへぼぼぢり"と入力しよう。❷ステータスはMAXだ。❸❹試合を始めると、やっぱり強い! ドンドン勝ち進もう!



最後のおタノシミ…

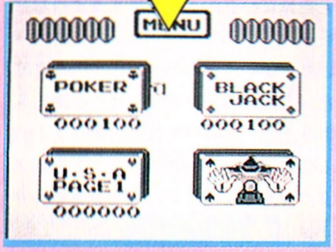
エンディングを見ちゃおう!!

SOFT 2

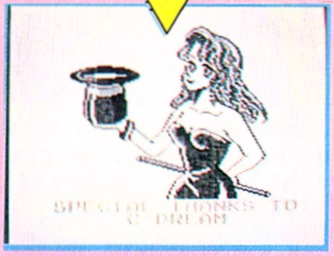
GB カードゲーム

本日は、カードゲームの会場にようこそ。ポーカー ブラックジャック、ページワン、占い、好きなゲームからお楽しみください。……えっ、なんですって、いきなりエンディングを見たい!? だめですよ、そんな邪道なコトはできません。えっ、青森県の三﨑特派員がコマンドを送ってきた? だめですよ、そんなコマンド入れたらバチが……。あーっ、キレイなお姉さん!!

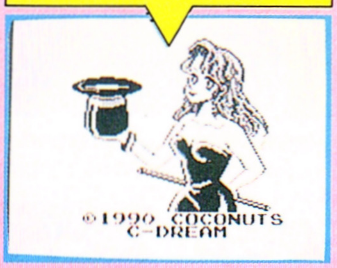
❶コマンドを入れると



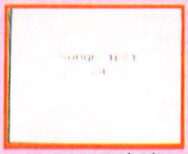
❷お姉さんが登場っ!!



❸エンディングなのだ



↑❶まず、1Pを選びメニュー画面にする。ここで、セレクトを押しながら✚ボタンを右、下、左、上、下、右の順に押し、スタートを押そう。❷❸ほ～ら、エンディングの始まり



ミュージックGO!

ドンパチ飽きたら音楽鑑賞!

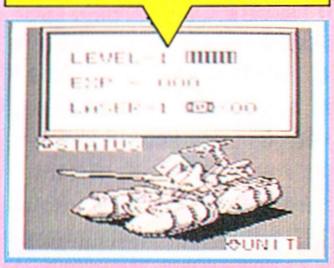
SOFT 2

GB コスモタンク

カッコいい可変メカが活躍するシューティングゲームに、なんとサウンドテストモードが見つかったのだ。報告してくれたのは、山梨県・松岡特派員。

クエストモードでなら、いつでもどこでも自由自在に音楽をセレクトできちゃうぞ。曲は全部で35曲。BGMだけじゃなく、ピュ～とかドカーンなんていう効果音も入っている。ゲーム中の気分転換にもってこいの技だね!

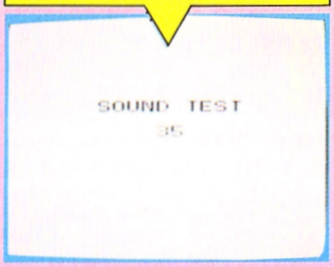
❶ステータス画面から…



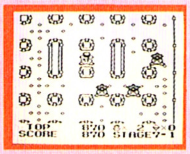
❷サウンドテストへ変化



❸好きな曲を選ぼうぜ!!



↑❶まずは、クエストモードにしてタンクのステータス画面を表示させよう。❷✚ボタン下、A、B、スタートを同時に押すとサウンドテスト。❸✚ボタンで選択、Aで決定



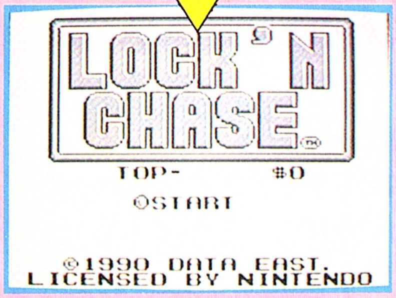
ステージ7へGO!

先の面へ飛びます。飛びます

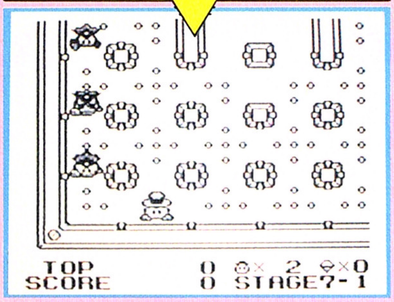
SOFT 2

GB ロックンチェイス

❶A・A・B・B…と入力



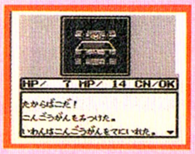
❷おぉ! 7面だ! ハッピー!



あっ! という間にステージ7へ行けてしまうコマンド技が見つかったのだぁ!! 見つけてくれたのは、島根県・木梨特派員。ここまで余裕でこれる人、これない人どちらもおめでとう。前のステージを解く必要がなくなったね。残りはあと3ステージだから、根性入れていけば、クリアは夢じゃないぞっ!!

A、A、B、B、A、B、Bの順に押す

↖❶CONTINUEという文字が入ってないタイトル画面にする。❷上のコマンドを順番にAA・BBと入力していく。すると、ステージ7までワープしているのだっ!!



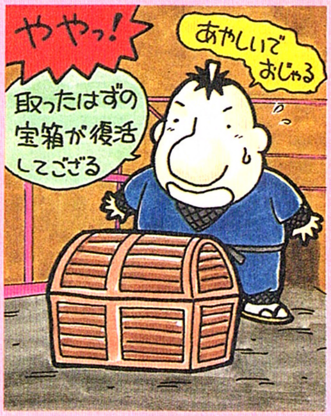
アイテムを増やせ

これで私は死ななくなった!

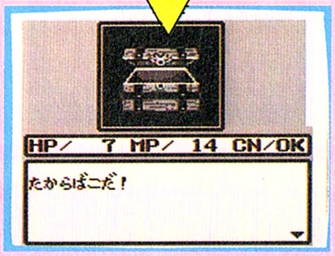
SOFT 1

GB あやかしの城

一度取ったアイテムが、また取れてしまうというオイシイ技を届けてくれたのは、沖縄県・波戸特派員だ。旅の必需品の薬草がいっぱいとれるので、とってもお得。これで、体力が減って死ぬなんてことはなくなったね!

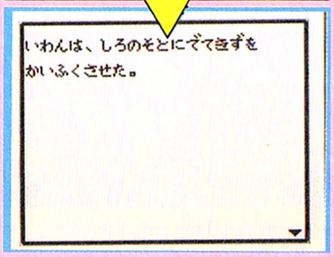


❶アイテム取ったり

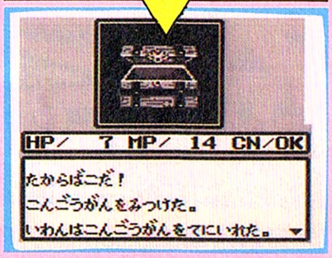


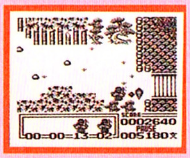
⬅❶宝箱を見つけてアイテムを手に入れた。❷一回外に出てからもう一度中へ入ってみると、❸またアイテムがあるのだっ!!

❷外へでてみよう



❸おっと、またあるぞ!!





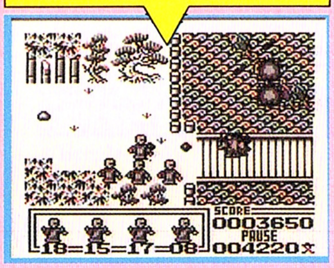
ちょっとだけ変身

さすが戦国、変わり身の術だ



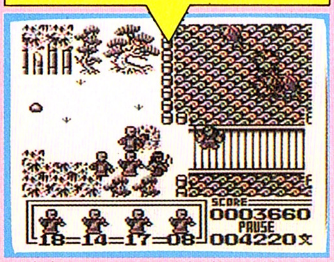
GB 天神怪戦

❶ここで右下を押す

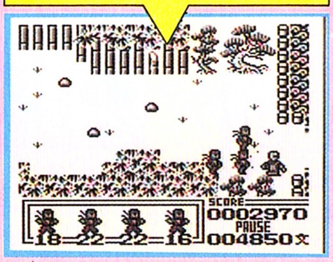


ナント! キャラクターが交互に変わってくという百面相を発見したのは、東京都・鈴木特派員。左の❶の写真の位置で右下を押していると、キャラが足軽→さむらい、さむらい→忍者と次次に変わっていくのだ。でもすごく早く変化しているので、ポーズをしてコマ送りのような感じでやるとはっきりするぞ。一番前にいるキャラのみに使える技で、最高5種類まで変化するぞ。

❷僧侶が巫子に変化



❸忍者は僧侶だあ!!



❶一面の、ボスのいる所の少し手前にある橋で右下を押しっぱなしにしていよう。❷❸すると、キャラが変化してしまうんだ。この他のキャラでもできるので、試してみよう



次号がでる頃は、もう夏休みなんだね。ということで、BBCからの宿題!! バグ技を見つけて葉書を送ろう! どうせやるなら、プレゼント付きの宿題の方がいいゾ~~~っ!!!

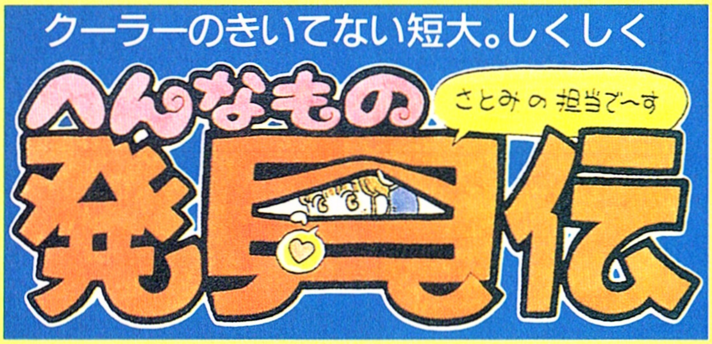


きゃーっ高橋名人ごめんなさい。神奈川県・あき子ちゃんの作品です。あんまりインパクトのある作品なので8点あげます。

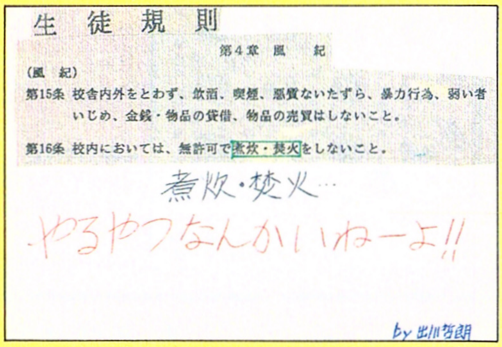
クーラーガンガン! お笑いガンガン!! これが夏の醍醐味よ

暑い暑いってモンク言ってても涼しくなんないのよ。暑かったらクーラーのきいた部屋へ行く! つまらなかったらFNNを読む! もっと行動的に動かないとダメだからね





気分がちょっとムシャクシャしたとき、校則違反をしたくなっちゃうかもしれない。でも出川くんはカンタンね。法にふれずに校則違反。飯盒炊飯セットを持って学校に行きましょ♥ 遠足気分でるんるんになれるよ♥


生徒規則

第4章 風紀

(風紀)

第15条 校舎内外をとわず、飲酒、喫煙、悪質ないたずら、暴力行為、弱い者いじめ、金銭・物品の貸借、物品の売買はしないこと。

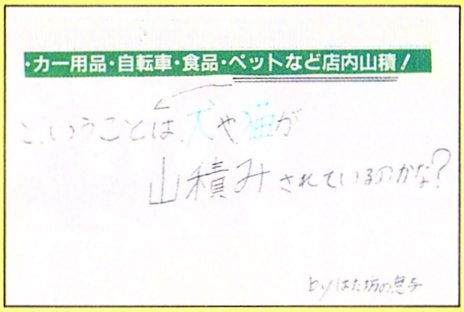
第16条 校内においては、無許可で煮炊・焚火をしないこと。

福島県・出川哲朗



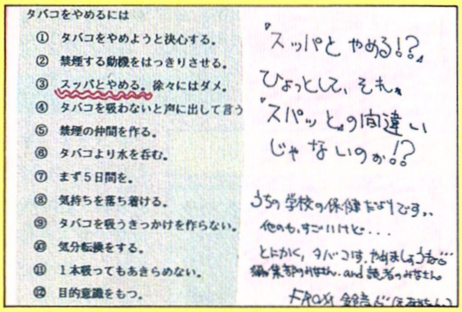
兵庫県・みつめい

車輪がふたつに割れて落ちたり、暴走したり、動かなくなったりする可能性があります。でもだいじょうぶ。死者は出ないからね♥



大阪府・はた坊の息子

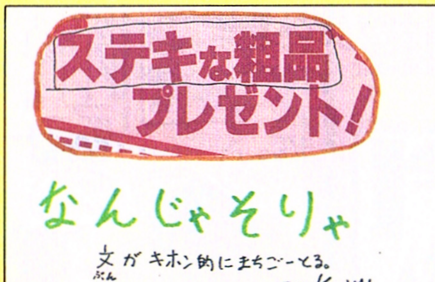
犬や猫ばっかじゃないよ、自転車だってわんさか山積み!! その様子はさながら近所の駅前。蹴倒しながら、歩いてね♥


タバコをやめるには

① タバコをやめようと決心する。
② 禁煙する動機をはっきりさせる。
③ スッパとやめる。徐々にはダメ。
④ タバコを吸わないと声に出して言う
⑤ 禁煙の仲間を作る。
⑥ タバコより水を呑む。
⑦ まず5日間を。
⑧ 気持ちを落ち着ける。
⑨ タバコを吸うきっかけを作らない。
⑩ 気分転換をする。
⑪ 1本吸ってもあきらめない。
⑫ 目的意識をもつ。

広島県・星川鈴音

スパッとやめるのはツライでしょ。だからスッパとたばこを吸ってからやめるわけ。徐々にはダメ。一気に吸うのよ。



秋田県・奄美です!!はは!

これ造語なの。配る人にとってはステキな品。もらう人にとっては粗品。え? FNNの参加賞のことじゃないわよ。



東京都・はるひ

モアイだモアイだ〜!! 水平線を見つめる瞳がコワーイ。でも、モアイおだてりゃ木に登るってゆーのは新発見だわ。

今号のキキチガイ **カネボウ化粧品➡金もうけ商品**

先日ラジオで「金もうけ商品をご紹介します」と聞こえてビックリ! 富山県・さいばあクミ

主婦の方のご投稿。とおぜん買ったっしょ。知ってるってばさ。ふふふふふふ。

 さとみ:さとみの苦手な季節がやってきました。今年こそ死ぬだろう…と思うくらいニガテ。絶対海なんて行かない。行ったら乾燥さとみになっちゃう。海水で戻せるけど。

喜怒哀楽の激しいわがまま企画だいっ！

投稿写真JOURNAL

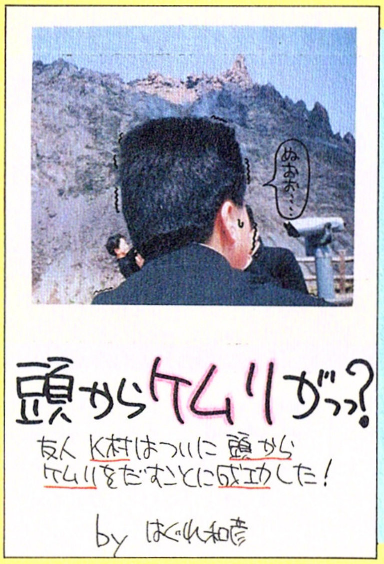
担当のくろすくんだよん



あそこってどこ？　という奇妙なお店を撮影してくださったのは、杉並区にお住まいのキザール赤松氏。そう、紙コン担当のおじさんです。あなたには、特別点数を上げる必要がないので貰い得です。

←東京都・キザール赤松

赤松直人が見つけたへんなもの どこにあるのかわからない店！



見にくい煙で、大きな扱い。ラッキーだった友人K村のド頭っ！

おいおい、そう怒るなって。いくら、背景の山より絶壁なド頭をもっているかって、煙り出して怒ることないだろ。おっ、良く見れば頭の天辺も真っ平らじゃないか。ちょうどいい、腹減ったからお湯でも沸かしてカップラーメンでも食うかな。じゃ、ヤカンを乗せてと、お、ますます煙りと熱が激しくなっている！　おっ、怒ると熱くなるんだ？　便利な人間湯沸かし機だなぁ。

←北海道・はぐれ和彦



古きを訪ねて新しきを知るネタ!!

←奈良県・魔冷度

ずいぶん古いネタだけど、雰囲気出てるから乗せちゃう。しかし、Bダッシュだいけぇぇぇって、どこいっちゃったのかな？　ま、そんなくだらないことはどうでもいいか。こんどは、スーパージャンプってのをひとつ、写真に撮って送ってほしいな。ヨロシクね！

下品な彩りに魅力を感じるドラクエⅣのお城なりっ！



えっ！　これが最後の敵の城だったのですか!!　ジョッキーングッ!!　実はアタヒ、いまだドラクエⅣを解いてないんですよ。ところで、このお城。本当にあった物なんですか？　だとしたらずいぶんお下品趣味の殿様だったんだなぁ。

↑神奈川県・夜明けの仕事人A

好き嫌い物語

今回はお約束のキキスぺいないヴァージョン！　最高のネタをたっぷり紹介させていただく絶好のチャンス！　がんばるぞぉ！

猿➡好き

ウキウキするから。

静岡県・テドンかつどん

SFX➡嫌い

まぎらわしいから

三重県・風来坊

コナミ➡好き

逆さにすると「ミナコ」になるから。

静岡県・ジョッカーアキラ

今川義元➡嫌い

無精（武将）なやつだから。

兵庫県・はあくんだよ

山伏➡嫌い

ホラをふくから。

三重県・メッ喰リンガー

ケンカ➡好き

消費税を払わなくても買えるから。

東京都・ちはや

おちょう夫人➡嫌い

まだ学生のくせに夫人とは生意気じゃ！

茨城県・広目天政宗

ボケ老人➡好き

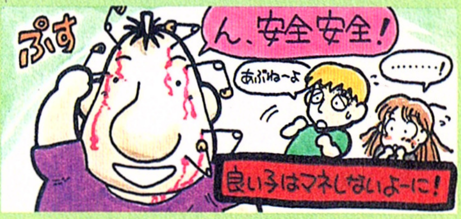
意外性があるから。

大阪府・ハタ坊

安全ピン➡好き

刺しても安全だから。

愛知県・山口寛憲

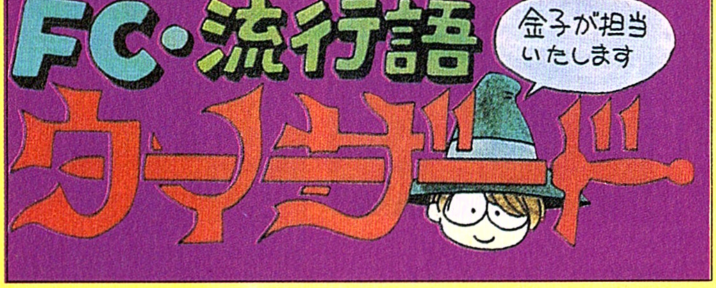


今号のキキチガイ　**簿記➡ボケ**　A「オレ、簿記ニガテなんだよなぁ……。」B「だいじょうーぶ。ちゃんとつっこむから。」A「？」　愛媛県・CAR―2　なぁ～んやそれっ！　はい、しっかりつっこまさせていただきました。こないな感じでどないだぁ!?　ほな、しゃいなら～！

プくろす：何日も徹夜したあげく書いた、お笑い原稿は自分でもオモロウナイ。書きながら何度もよだれたらしちゃった。ノリ悪くてごめん。次回は体調整えてガンバルから。

炎の本よりも熱く氷の本よりもクールに…

FC・流行語



からてか【空手家】（名・動スル）ためる。「山田さん、家賃——しちゃ困りますわ」

千葉県・「ゆき」

♨——は2回まででですよ。3回目やったら体が破裂してしまいますからね。

ネプト竜の目（名）コンタクトレンズ。

三重県・風来坊

♨——なくしたら暴れだしそうだな。

グツコー（名・動スル）気付かれないように後をつけること。尾行。「チャーリー、ヤツを——するぞ！」「はいィ、ブルさん」

福岡県・峰ともよ

♨変身して強くなったりしないだろな。

ノアのリュート（名）目覚まし時計。

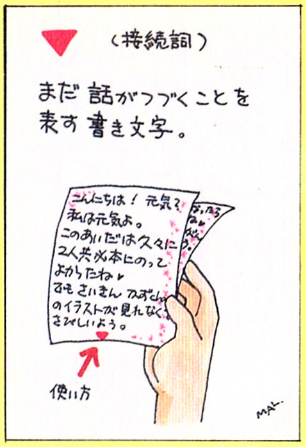
「——が鳴らなくて寝坊しちゃった」

東京都・緒賀由樹

♨夢の世界の岩を学校にぶつけちゃえ。



静岡県・テドンかつどん



東京都・ゆかりべまりこ

まけんし【魔剣士】（名）筆を選ぶ弘法。すばらしい道具がないと役に立たないヤツ。

長野県・スーパー・たらい安い

♨強い武器がないとナイトも——には勝てんしなぁ。んー、美しいシャレだ。

そうびかいじょ【装備解除】（名・動スル）裸になること。「お風呂はちゃんと——してから入りなさい」

神奈川県・優木魔美子

イース（名・動ル）体当たり。

愛知県・かどやん

♨ならばイースIIは火炎びん攻撃も加えていいんだなっ!? いいすよ。

半キャラずらし（名・動スル）一方的に暴行を加えること。

長崎県・あっぱれロード

♨火炎びん攻撃もわりと——だぜ！

スモールグー・る（動五）分裂すること。

東京都・酸斗配夢

♨FFのハニエるって言うのもあるぞ。

DQ（名）ドラえもんとQちゃんのこと。——IV（名）ドラえもんとQちゃんが4人いること。

福岡県・もおもお

♨Q太郎が4人もいたら飯代だけで破産だよ。胡瓜のQちゃんならいいけど。

きぼうのほこら（名）地獄に仏。

佐賀県・宮崎あきら

シャトル（名）こども向け。「この本は——ではない」

愛知県・山口寛憲

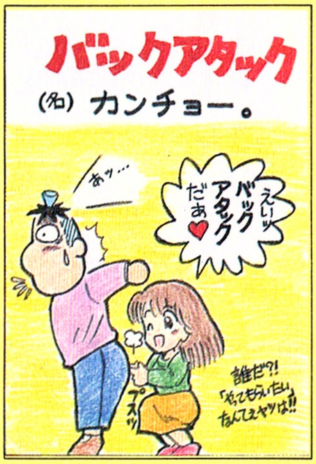
ネオジオ・る（動五）持ち帰ること。「タオルを——・られては困るんですよね」（ホテルの支配人）

富山県・美味しんぼ

♨犬のフンは——り下さい。なんてね。



高知県・はぐれメタルスライムベス



愛知県・岡戸孝宏

FC流行語を使った会話

今までに採用されたFC流行語を使って、愉快で痛快な会話文を作ろうではないか！

★1丁目の*ダライアスは*トルネコの奥さんだね。*ホイミスライムがうまいんだから。でも本当に*必本なのよ。

茨城県・サクセス

♨最近急に値上がりしてたりしてね。

社員「社長さん、金くれよー。俺、*ソレッタなんだ」

社長「なに言ってんだ。*クリティカるぞ！」

社員「*マニフォしてんだがな～ホレ」

社長「う、そそれは！ いくら欲しいんだ!?」

社員「100万ぐらいな。*838861だろ!!」

福岡県・おけらかび

●今回使われた単語●

＊ダライアス＝魚屋さん。

＊トルネコの奥さん＝商売上手。

＊ホイミスライム＝お世辞。

＊必本＝安くて良い。

＊ソレッタ＝貧乏。

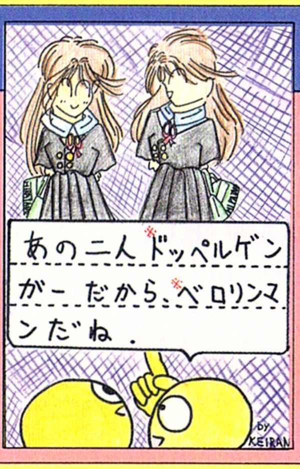
＊クリティカる＝クビにする。

＊マニフォ＝弱味をにぎること。

＊838861＝高そうで安いもの。

＊ドッペルゲンカー＝ふたご。

＊ベロリンマン＝そっくり。



三重県・NARYUTA

今号のキキチガイ **手紙➡毛ガニ** A「北海道に行っちゃうの？ 手紙ちょうだいね。クスン…」 B「どあっはっはっは！ ひーっひーっあんたらしいー！」

奈良県・LEIRA16世 ♨悲しき別れの場面だ。泣けるぜ。でも毛ガニより、たらばガニの方が食うところが多いぞ。

 サイバーココア金子：PCの『ワルキューレ』と『バスティール』と『ゴモラスピード』と『イースIII』と『イメージファイト』が欲しい。お金がいくつあっても足りないよ。

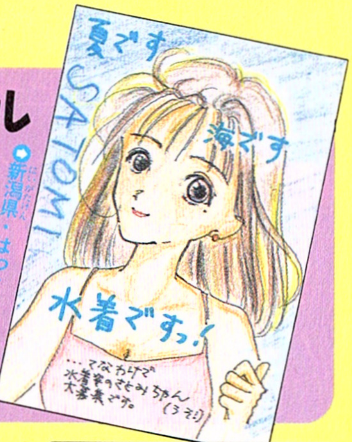
俺の目を見てくれ、いったい何ができる…



必本かばあガール

♨ワクワク、夏はやっぱり海にかぎるよな。青い空、白い雲、輝く太陽、で水着姿のギャルたちさえいれば、他には何もいらない！　いやぁ、なんかリフレッシュするよなぁ、ありがたや、ありがたや…。つーわけで、水着のかばあガールを大募集するぞ。できたら、さとみちゃんはやめてね、スクール水着しか似合わな……。←気絶。

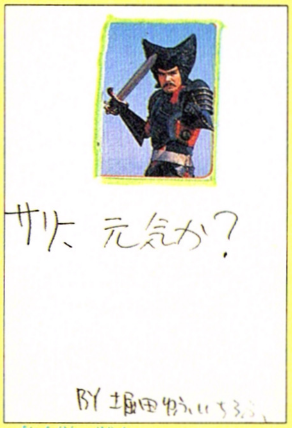
➡新潟県・はっとりくん





➡広島県・星川鈴音

♨いやぁ、さとみちゃんのパワーをなめてもらっちゃ困るな。そんなことしたら、まな板までまっぷたつ、ヘタすると台所が壊れるぞ。



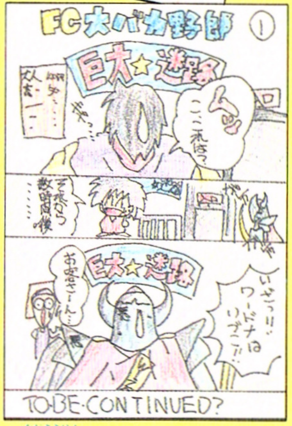
⬆愛知県・堀田ゆふいちろふ

♨ギャハハハ…、髪型といい顔といい、サリーちゃんのパパそのもの。なんなんだコイツは？



⬆千葉県・導かれし桃

♨口からじゃなくて、下から出したらどうするんだ？



⬆長崎県・あっぱれロード

♨あと、6人で並んで入っていくヤツもいそうだよな。

松っちゃんの部屋

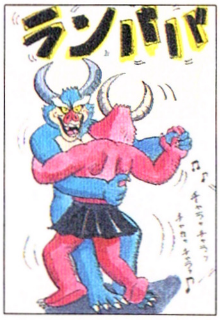


♨おじさんはドゥ愛好き。六本木にいるような、チャラチャラしている感じがステキ。もうちょい森高千里に似ていたら文句ないんだけれどな～。

そおか、赤松が斉藤由貴で10点ならしゃちょーのワシはチサトのイラスト描いてきたら20点やろう。似てる娘を連れてきたら100点。本物だったら10000点やろう。思い知れ、しゃちょーパワー。

⬆新潟県・まとーや・みみい

おまぬけモンスター



➡三重県・勇武僧魔

♨「ふしぎなおどり」を踊るんだろうな。



➡千葉県・もーちゃん

♨ゴールドをいっぱいくれそうな感じ。



➡兵庫県・来夢るな

♨クリフトあたりが狙われそうだなぁ

FC座右の銘

モンテカルロで完敗
（F1トリプルバトル）
大阪府・ハタ坊

仲魔つれて、敵を倒し
1、2 1、2
3Dを歩け
（女神転生II）
愛媛県・CAR-2

大戦艦
期待をしては
みたものの
高く飛ぶのは
ちょっとだけ
（FFIII）
福岡県・おけらかび

ふりむくな
人生なんて
パルプンテ
新潟県・池浦公介

揃った矢先の杖
（ウィズIII）
岐阜県・あると

今号のキキチガイ　**君を離したくない➡君と話したくない**

M夫「君を離したくない」S子「それじゃ私たち、もうお別れね」群馬県・むしゃ

♨トホホ…愛の告白がお別れ宣言に。キキチガイの生んだ悲劇と言えましょう。

♪ピーヒャラピーヒャラ、闘うポンポコリン





○静岡県・テドンかつどん

♨そうそう、お茶のことを寿司のギョーカイ用語で『あがり』っていうのだ。他にも知りたい奴はシブがき隊の名曲『スシ食いねえ』を聞け



○三重県・勇武僧魔

♨なるほど！ 忍者にジョブチェンジすればインビンシブルなんていらないのか！ 早速ためしてみるぜ！ ⬆ちがうんだワン（しし丸）

本日のメインエベント！（8点）
夏のボーナス商戦をお笑いで乗り切る！

コンビニエンストア VS デパート

判定 デパートはコンビニエンスストアを見てこう思いました。「ひゃっ！勝てん！」（百貨店）よってコンビニの勝ち！

○神奈川県・かるなばる

♨この対決の第2回戦はコンビニエンス（今度に延期）！ ⬆ズバリ、はずしたでしょう

有賀さつき VS 徳島県

判定 どちらも大ボケ（大歩危）なので引き分け！

○奈良県・中橋智裕

♨徳島県にはホントに『大歩危』って地名があるのだ。調べてみそ。

金融会社 VS アイスクリーム

判定 どちらもこうりがし（高利貸し&氷菓子）なので引き分け～～！

○静岡県・美化委員

♨むむ～10歳にしてこんなネタが書けるなんてあたしゃたまげたよ

カルーセル麻紀 VS モロッコ

判定 一本とられてカルーセル麻紀の負け

○神奈川県・大門和彦日本一

♨その後、負けたカルーセル麻紀は女の子になりましたとさ！ ひぇ～

太郎 VS 次郎

判定 太郎が勝ったろう（太郎）で太郎の勝ち

○佐賀県・黒マント

♨それなら負けたろう（太郎）でもいっしょじゃんかよっ!!

数少ない新人たちよ、旧人（常連）に負けてはいけない！ 挑むのだ!!

行け行け!!バトルロイヤル

第2回　成績優秀者はアナタ

★1位……………16P
三重県・勇武僧魔

★2位……………14P
静岡県・テドンかつどん

★3位……………13P
神奈川県・かるなばる

★4位……………10P
大阪府・ハタ坊
兵庫県・はあくんだよ
静岡県・ジョッカーアキラ
群馬県・かくれDQ

★7位……………9P
広島県・星川鈴音
愛知県・山口寛憲
富山県・美味しんぼ

★11位……………8P
神奈川県・あき子
長崎県・あっぱれロード
秋田県・奄美大島工事中

★14位……………7P
愛知県・かどやん
奈良県・LEIRA16世

★18位……………6P
東京都・酸斗配夢
愛知県・岡戸孝宏
愛媛県・CAR－2
愛知県・まんめ
宮崎県・望月いおり
三重県・風来坊

★22位……………5P
新潟県・はっとりくん
奈良県・魔冷度
ほか30名

●審判のおことば●

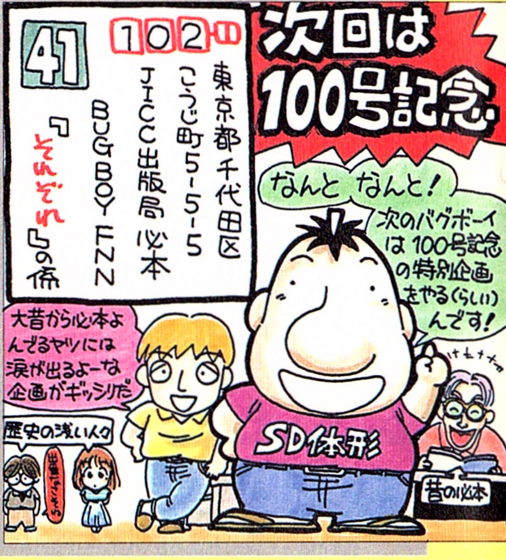
テドンかつどんと勇武僧魔が10点以上ガガンと追加して上位に登場。2人ともドラクエIIIからとったペンネームだけどこれはなにかのインネンですかい？ そして、対決のメインエベントでかるなばるが3位。今、大量得点のチャンスは対決にあるかもしれない。

■各コーナーの得点

コーナータイトル	得点	コーナータイトル	得点
組コンアトランダム	5	へんなもの発見伝－優秀	5
投稿写真ジャーナル	5	へんなもの発見伝	4
流行語ウイザード－絵ネタ	5	好き嫌い物語	3
流行語ウイザード－文章ネタ	3	キキチガイスペシャル	5
対決ダイジェスト－メインエベント	8	今号のキキチガイ	2
対決ダイジェスト－絵ネタ	5	FC座右の銘	2
対決ダイジェスト－文章ネタ	3	タイトル模様	5

募　集

ねえ、知ってた？ テスト期間中ってねグ～ンとハガキが減るんだよ。載る確率がズズイっとアップ。古いハガキさえ復活しちゃうほどの量なの。ねぇ、今がチャンスだよ。これを逃せば後がないよ!!



PC Engine club

おもちゃショーで見た人もいるでしょ。
ウワサのPCエンジンポータブルをさ。
発売が、とっても楽しみでしょ。
で、今回はコイツの話からスタートなのさ。

VOL.62

今秋発売!?コイツがウワサのポータブルPCエンジンだ!!

とゆーワケで、NECホームエレクトロニクスさんにおじゃまして、PCエンジンポータブルで遊んできました。プレイしたのはパックランド、ソンソンII、ドンドコドン。

2.6インチとちょっと小さめの画面だけど、そんなこと、ちっとも気にならないほど、見やすく美しいのだぞ。文字もちゃんと読める（正直、ちっと読みにくいがゲームに不便を感じることはないはず）しね。これも、アクティブマトリクス(TFT)方式の液晶の威力だ。今までの単純マトリクス(STN)方式との違いは、TFTは1画素子1電極であるため…。なんて、専門的なこと言ってもしょーがないよね。私もよく分からんし。分かりやすい例をあげよう。PC-9801Tとゆーラップトップパソコンがある。TFTを使用したmodel F5が115万円、STNのmodel S5が85万円なんだ。この価格差の30万円てのが、TFTとSTNの違いってワケ。



↑6月の東京おもちゃショーで正式にデビューしたポータブルタイプPCエンジン。既存のHuカードソフトに完全対応ってのがウレシイ。発売はこの秋、価格は…

TFTはSTNに比べて、発色コントラストが高く、画面ムラがない。さらに反応速度も速いといいことずくめなんだ。なのに、普及してないのは、大型化が難しいことと、高価格なためなんだよね。

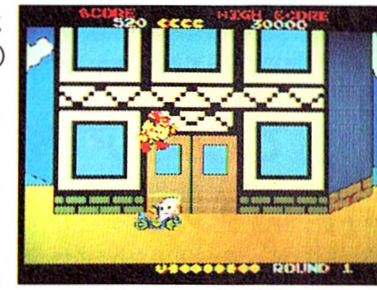
つまり、TFTってポータブルゲーム機向きなんだ。発色がよく画面ムラがないから小画面でもきれいだし、反応速度が速いから残像もまったくない。

PCエンジンのソフトの蓄積も考えると、4万円前後と推定される価格も、そんなもんかなと思える。とにかくねえ、ハッキリクッキリ、残像のない液晶ってのはすごいよ、うん。

電池抜き500gって重さも、さほど気にならないし、持ったときのバランスもよかった（チューナーパックをつけてても）よ。



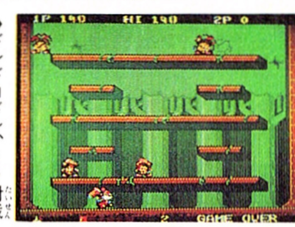
↑TVチューナーを付ければ液晶TVに早がわり、残念ながらTVチューナーは別売



↑おなじみのパックランド、普通のTV画面のイメージとまんま一緒でしょ



↑ソンソンIIのショップ画面。このぐらいの文字表示ならまったく問題はない



→ドンドコドン、2P対戦ができないのが残念

それに、チューナーパックにはAV入力端子もあるんだ。つまり、ビデオモニターにも使えるってワケ。旅行のときには、もってこいだ、コイツは。

とゆーワケで、スペック的には、GB、GG以上のPCエンジンポータブル、気になるのは価格ですかあ、やっぱり。発売日（ウワサでは今年の秋ぐらい…）もふくめて、正式発表が気になる今日この頃なのです。

さて、次回は通信ブースターを紹介できると思う。刮目して待て!!

開発品の主な仕様

〈CPU〉
カスタムマイクロプロセッサ（クロック周波数7.16MHz）

〈メモリ容量〉
メインRAM：8Kバイト
ビデオRAM：64Kバイト

〈表示機能〉
最大表示数：512色同時表示
分解能：320×224ドット（プログラマブル）

〈音源〉
波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音選択

〈画面表示部〉
液晶パネル：2.6インチ
表示サイズ：57.1mm（横）×39.7mm（縦）
画素数：74,256
駆動方式：アクティブマトリクス方式

〈内蔵スピーカ〉
直径28mm 丸型ダイナミックスピーカ1個×1

〈本体寸法〉
約185（縦）×110（横）×46（奥行）mm

〈重量〉
約500g（本体）

〈電源〉
単3アルカリ乾電池×6または専用ACアダプタ（電圧：DC+7.5V）使用

〈持続時間〉
約3時間（連続使用時）

〈接続端子〉
ROMカード挿入端子
コミュニケーション端子
テレビチューナ接続端子
ヘッドホン端子（φ3.5ステレオミニジャック）
外部電源端子

〈その他〉
オプションにテレビチューナ（ビデオ入力端子付）を用意

NEW SOFT INTRODUCTION

桃太郎活劇

メーカー	ハドソン	容量	3M
発売日	9月21日	ジャンル	アクション
価格	¥6500(税抜き)	ステージ数	8
メディア	Hu-CARD		

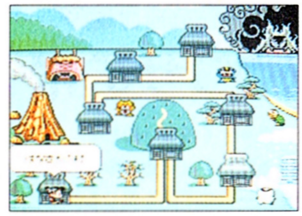
文／北枕獲

ハドソンの看板“桃太郎シリーズ”の三男坊「桃活」の登場だ。なんせ「誰でもクリアできる」ってのが、基本コンセプトだから、アクションゲームが大の苦手ってヤツでも、十分に遊べるぞ。嬉しい配慮じゃないか。もちろん、アクション得意なヤツのために、「むずかしモード」もついてるからね。みんな、桃活でアクショろーぜ。

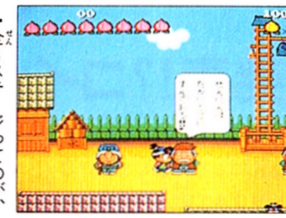
今度は“あくしょん”だっ!

てなワケで、今度はアクションなのだ。「たびだちのむら」「はなさかのむら」「きんたろうのむら」など、桃伝でおなじみの場所が舞台なんだよね。なんとなく故郷に戻ってきたようで、嬉しくなっちゃうのだ。

ゲームはアクションだけど、各ステージには村があって、情報集めや、お買物ができるんだ。村には宿屋、術屋、茶屋、道具屋、武器屋、防具屋がある。これも桃伝といっしょやね。ステージが進むと、3匹のお供も仲間になるぞ。



←全8ステージってのが、よく分かるマップである



←村での情報収集。聞かなくても何とかなるけどね

誰でもクリアできるなんて、画期的だよな!

とゆーワケで、桃活は誰でもクリアできるってのがウリだ。どーゆーことかってゆーと、モードが3つあるのね。「かんたんモード」だと、死んでもお金やアイテムが減らないし、ガケから落ちてもノーダメージなのさ。ホント、かんたんモードなら、誰でもクリアできるぞ。「ふつうモード」は、ガケから落ちると1ダメージ(桃活はダメージ+残機制なのだ)で、「むずかしモード」だと、ガケから落ちると即死。これなら、ウデに合わせて、長く遊べそーだ。



←アクションのクセに、桃伝譲りのステータスもある。らしいでしょ



←かんたんモードなら、誰だってクリアできるのだぞ

ともかく見てもらおーか

ゲームのストーリーは…。改めて説明する必要はないよね。

アイテムは体力回復するものや、攻撃がパワーアップするもの(時間制)など、11種類。特に“きびだんご”は食べれば体力が回復するし、使えばお供を呼び出せる(ステージクリアすると、助け出せる。とーぜん、使えるのは助けだしたお供だけよ)優れモノ。3つぐらいは、いつも持ち歩きたいものだ。

呼び出したお供は、8秒間使えるからね。使い所に注意しよう。それから、併用は不可ね。イヌは、桃太郎の後ろについてダイナマイトを投げる。キジを呼べば、桃太郎は空を飛べるようになる。これはありがたいよ。特に、上へ上へと登って行くステージではね。サルは桃太郎と同等の攻撃力で援護してくれるのだ。うまく使おうね。

術は「ももひえん」「ももジャンプ」「ももコロコロ」「ももまわし」「ももばくはつ」「ももつなみ」「ばろぷんて」の7種類。どんな術か、そーぞーしてみてね。術を覚えるためには仙人に会わなきゃいけないってのも、桃伝と同じだ。ただし、桃活の修行は“クイズ”に“あっちむいてホイ”だけどね。

術を使うためには“技の桃”が1個必要なんだ。画面右上に表示されてるでしょ。残りに注意してね。ちなみに術も時間制(ももひえんは除く)で、1回16秒だ。

てなワケで、吉例“名場面集”ですね。ステージ数は8。最後の「おにがしま」でえんま大王を倒せば、ゲームクリアだ。かんたんモードなら、わりとラクにエンディングまで行けるよ。さぁ、次はふつうモードに挑戦だっ!!



↑本チャン前の肩ならしが“うんちとびゲーム”。これで、最初の所持金が決まるんだ



↑ここは体力回復アイテムを売ってる茶店である。店主はとーぜん由貴ちゃんだ



↑術は仙人に習うのだ。修行はクイズにあっち向いてホイだぞ



➡お供はとっても便利。特に空を飛べるキジは使用頻度が高い



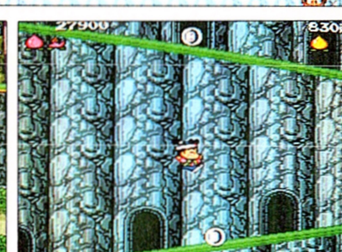
↑オニをこらしめると、お金になる。これで武器や防具、アイテムを買うのだ



↑ボスキャラの弱点は、的だ。ここは、ボスのはく玉に乗って連射すれば楽勝だぞ



↑アイテムで、いろんな攻撃ができるのだ。これは後方をカバーする“オナラのもと”



↑おっ、これはド○キーコングじゃないか。そーいやクレイ×ークライマーもあったな

NEW SOFT IMPRESSION

パズニック

また、ハマってしもーた……

やれやれ、またまたパズルだよ。ダメなんだよなぁ、こーゆーのって。ついつい時間を忘れて、夜明けの太陽を拝むことになっちまう。古くは「倉庫番」や「上海」、ちょっと前は「テトリス」だろ。今度は「パズニック」だって、はぁ〜。

と心配した通り、やっぱりハマってしまったパズニック。アーケードからの移植だし、遊んだことがあるってヤツも多かろーて。

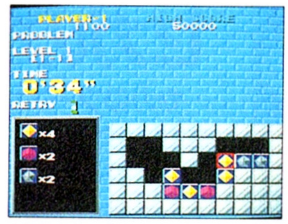
ルールは、単純。枠内のブロックを動かして、すべてのブロックを消滅させればラウンドクリアだ。

どーやってブロックを消滅させるかってゆーと、同じマークのブロックを隣接させれば(縦でも、横でも)、そのブロックが消滅するってワケさ。

ただし、同じマークのブロックが、奇数個、登場するときもある。こんなときは、なんとかして3個同時に消滅させなきゃいけないんだよね。枠の形も複雑だし、時間制限はあるしで、けっこう頭を使わせてくれるぞ。

ゲームモードは2種類。詳しくは下を見てもらうことにしてっと。

それにしてもなんだね、どーして、こーゆー単純なゲームって、おもしろいんだろーねぇ。面数は多いし、画面やブロックのデザインもいろいろあるし、ほんっと、長〜く遊べるゲームだぞ、パズニックって。



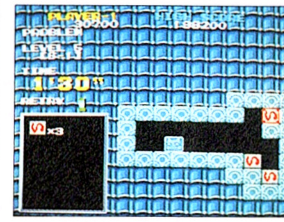
←ブロック動かすことで、2つの組み合わせができた



↑こーゆーのは得点が高い。けど、わざわざ狙ってやることもない…と思う



↑ノーマルでは、4面ごとに女の子が祝福してくれる。やっぱ、うれしーもんだ



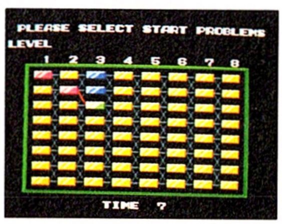
←これなんか、アクションがすべての面だもんね

モードは2つ、どっちで遊ぶ?

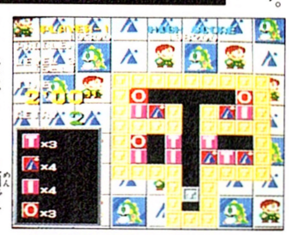
ノーマル

64ラウンド256ステージを、ひたすらクリアして行く面クリゲーム。とは言え、すべてのラウンドをクリアするのではなく、8ラウンド32ステージをクリアすれば、ゲームクリアなんだけどね。そう、「ダライアス」と同じようなシステムなんだ。

で、このノーマルモードのお楽しみは、ラウンドクリアしたときのグラフィックでしょーなぁ。ラウンドをクリアすると、かーいー女の子が、パスワードを教えてくれるのだ。64ラウンドあるから、64人…かと思ったら、ラウンドの横1列分、8(+α)人だった…。ちょっと残念。この中には、ナムコの看板娘ワルキューレと並ぶ、タイトーのアイドル小夜ちゃんもいるそーだから、小夜ちゃんファンにも見逃せないってか!?



←つまり、ダライアスです。どっちへ進もかな?



→これは、タイトー面です。なんかほのぼのしますな。

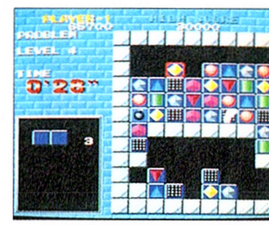


←こっちはSF。このぐらいなら、楽勝だぁね

アレンジ

"アレンジモード"は、いわゆる"テトリスタイプ"のパズニック。枠のパターンは4種類(これは自由に選べるからね)。上からどんどん降って来るブロックを、次々に消して行くだけのゲームだけど…、うーん、やっぱハマるなぁ。基本ルールは"ノーマルモード"と同じだからね。画面左下に表示されてるのは課題で、こーゆー風に消すと、レベルが上がるってワケ。レベルが上がるとブロックの落下速度が速くなるのね。ゲームは時間制で、タイムアップまでに何点取れるかを競うわけだ。

得点の方は、ブロックの取り方で変わるのね。2個を消すより、3個同時に消す方が、得点は高いってこと。また、1組を消したことによって、他に組み合せができて…、ってゆー風に、連続で消しても高得点になるからね。



←アレンジA。とにかく、すぐ詰っちゃうのよね



→B。下段を、うまくバラけさせないとね



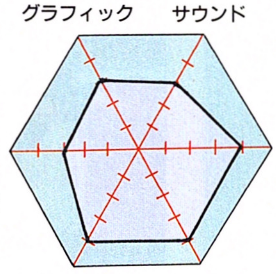
←C。あっち動かし、こっち動かし…。複雑やねぇ…

PLAYER'S DATA

メーカー	タイトー
発売日	6月29日
価格	¥5900(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	アクションパズル
ステージ数	256+α

文/北枕獲

基本は思考型のパズルゲームだが、アレンジモードや、ノーマルモードの一部は、かなりアクション性が高くなっている。全面クリアには、アタマと指先、どちらも必要だろう。ノーマルでは、ラウンドによって、ブロックが変わる。種類はレンガ、メルヘン、SF、エスニック、ホラー、タイトー、心の拠り所など。8ラウンドクリア後には、エキスパートラウンドも…。



まぁ、パズルゲームだからねぇ、そーゆーのが好きなヤツなら、悩むことないと思うよ。買いでしょう。ただね、アクション性がかなり強いゲームだから、「純粋な思考型パズルが好きなんだい」って人は、ちっとばかし考えた方がいいかもしれないなぁ。長く楽しめるソフトであることは間違いない。思考にしても、指裁きにしても、難度はテトリスよりも上だしね。

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.40　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

盛況！活況！盛り上がるおもちゃショーレポート



6月7〜10日に幕張メッセで'90東京おもちゃショーがあったことはもう知っていることと思う。私が取材に入ったのは初日だったが、天気に恵まれて入場者は3万5千人だとか。色いろな難題をかかえているおもちゃ業界だけど、ますますの発展が期待できそう。もちろんセガもだ。力の入り方がハンパじゃなかったぞ。

MDC Head Line

◎新規参入サードパーティ相次ぐ——活気づくMD市場へ新たに参入するサードパーティが発表された。ゲームアーツ（レディホーク）、講談社経営総研（アマテラス）、ヒューマン、ユニパック（XDR）、URLなど。まだまだソフト発売までは時間がかかりそう。

今月発売のメガドライブソフト

E- SWAT
■7月14日発売■セガ■¥6,000（税抜き）

サイバーボール
■7月17日発売■セガ■¥6,000（税抜き）

フェリオス
■7月20日発売■ナムコ■¥5800（税抜き）

バットマン
■7月27日発売■サン電子■¥6500（税抜き）

メガドライブの時代が近づいてきた!?

'90東京おもちゃショーに見るセガの意気ごみ！

セガのブースは中の上くらいの広さ。昨年にも増して広くなった上に、ブースの作りも良し。並々ならぬ勢いが感じられる。そして更に驚いたのは、モニターの数…。

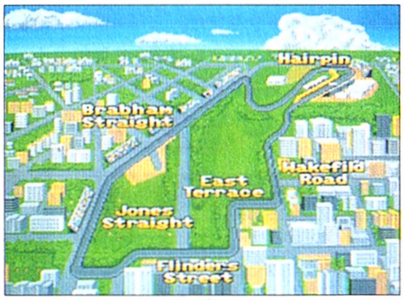


モニター40台以上！力の入ったMDソフト展示

受付右手にあるトンネルをくぐると、そこは左右に広がるモニターの群れだった。右を見ても左を見てもモニターばかり。その数は40台以上もあっただろうか。1台に1作のソフトが走っており、同じソフトのものは1つとしてない。しかも、ほとんどのソフトはちゃんとプレイできる（途中までのバージョンも少なくなかったが）ようになっていた。

まずはセガのソフトから紹介していこう。既に発売されている「コラムス」や以前紹介した「ESWAT」「マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー」のほかに、秋〜冬にかけての新作が多数展示してあった。中でも「ストライダー飛竜」は期待に違わぬ出来といえそう。詳細は次ページに。他にも「スーパーライセンス」「スーパー大戦略II」「モンスターレア」などが目についた。

サードパーティでは何と言ってもナムコの新規発表2作が光る。「バーニングフォース」「クラックス」で、どちらもまあまあの移植の出来だった。



スーパーライセンス（セガ）
ただのドライブゲームではない。RPGの要素を取り入れたシミュレーションタイプなのだ

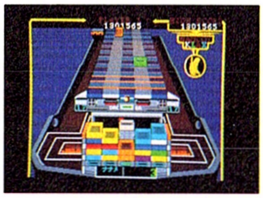


スーパー大戦略2（セガ）
名作との誉れ高いスーパー大戦略のパワーアップ版。ヘックス処理に工夫がなされ、見やすくなった



バーニングフォース（ナムコ）
3Dシューティングゲーム。業務用からの移植だ。これは開発中の画面





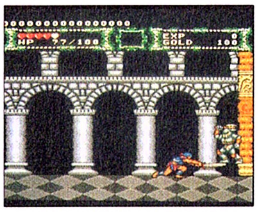
クラックス（ナムコ）
このゲーム、MDだけじゃなく、リンクス、PCエンジンにも移植予定。全部違う社から



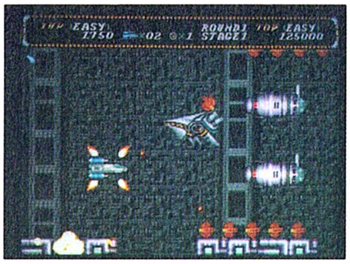
エアロブラスターズ（カネコ）
オーソドックスな横スクロールのシューティング。業務用はナムコが販売していた

他のサードパーティも負けてはいない。タイトーの「レインボーアイランド」「スペースインベーダー'90」(これはPC版とは全くの別物だった)、NCSの3作「エクスプロードスター」「ヘルファイアー」「スタークルーザー」の中では特に「スタークルーザー」に注目したい。トレコはなかなか出ない「アトミックロボキッド」と剣で敵を倒していくアクションRPG「ヴァザム」を出品。新規参入の九娯貿易は「スーパーエアーウルフ」、カネコは「エアロブラスターズ(業務用から移植)」パズル風アクションの「ベルリンの壁」を発表した。他にアスミック、シグマ商事、ホットビィ、マイクロネットなど16社が新作の花を咲かせていた。

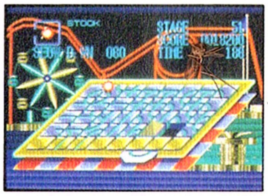
なお、注目ソフトは下に詳しい紹介をしておくので、ご参考までに。



ヴァザム(トレコ)
のしのし歩く主人公が印象的。剣の当たりが広い



ヘルファイアー(メサイヤ)
またまた東亜プランシューティングの移植もの。この出来も悪くない。撃つ方向を4パターンに変えられる。にしてもなぜ飛翔鮫が出ないのだろうか。あれも傑作なのに



ジャンクション(マイクロネット)
斜めレイアウトのフィールドは、割と見やすい



四天明王(シグマ商事)
時代モノのアクション。けっこうハデ

「GAME GEAR」初登場

もう1つの目玉商品、というよりもこのショーでの初公開が待ち望まれていたカラー液晶ゲーム機「GAME GEAR」がついにその姿を現した。前号のNEWS欄でも触れているが、ここでは実際にプレイした印象からの視点で見てみたい。

持ってみると意外に軽い。ゲームボーイほどじゃないけど、苦にはならない程度だ。各種ボタン位置もしっくりしており、メガドライブのパッドに慣れている人なら問題はなさそう。

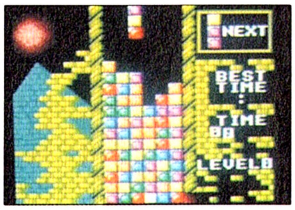
ゲームで遊んでみる。ずっとメガドライブを見てきた目には、どうしてもしょぼく写ってしまうが、マークIIIと同等のCPUであることを考えれば仕方ない。むしろ、細かすぎないほうが良いのかも知れない。同時に発表されていたPCエンジンポータブルのほうが確かにハードスペックは上だろうが目が疲れそうだった。

値段(本体19800円、チューナー12800円)なら、充分に買う価値のあるハードというのが率直な気持ちだ。



GAME GEARのソフトラインナップ

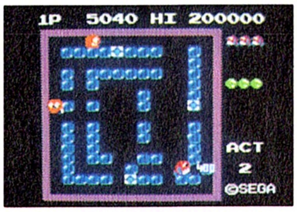
ショーの時点で動いていたのは、本体と同時発売予定の「コラムス」「スーパーモナコGP」「ペンゴ」の3タイトル。このほか年内には「ベースボール」(10月)「ワンダーボーイ」「麻雀」(以上11月)「G-LOC」「メイズシンドローム」(以上12月)がセガから発売される。発売日未定のものとしては「スペースハリアー3」など各ジャンルから12タイトルが予定されている。サードパーティは13社が参入予定。ナムコ、タイトー、ウルフチーム、メサイヤなどが公表された。すでにウルフチームは「Little ZAN(斬)」を製作中。9月には発売の予定。



コラムス(セガ)
MD版よりは確かに貧弱でも許せる範囲だと思う



スーパーモナコGP(セガ)
複雑なボタン操作がなくなるように祈る



ペンゴ(セガ)
ああ懐しい。これはほとんど業務用のまんま

7月〜年内発売予定 成沢が注目する5タイトル! 厳選した5作を特別にピックアップ

ファットマン
■サンリツ電気
■9月発売予定

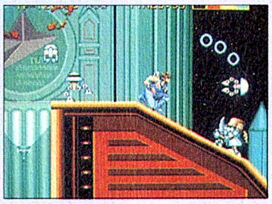
サンリツ電気のメガドライブ第1作。アメリカIBM-PC版のアクションゲームからの移植。異人種9匹の化物から1匹を選び、ファットマンの手下どもと1対1で戦う格闘物。



雰囲気が実にカッコ良かった。MDには少ないジャンルだけに期待

ストライダー飛竜
■セガ
■10月発売予定

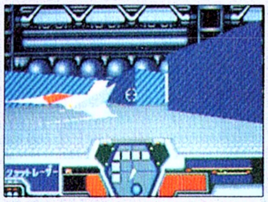
動いているのを見たのはこのショーが初めて。前評判が高いソフトだけに、その出来に注目していたのだが、合格点以上であることは間違いない。とにかくよく動くのだ。



まだ完成してなかったけど、独特の動きはしっかりできていた

スタークルーザー
■メサイヤ
■12月発売予定

オール3Dのシューティング&アドベンチャー。一昔前のパソコンゲームっぽいが、動きは実になめらか。まだ開発途中だが、うまくハマればかなりのモノに化けそうな印象。



動いている画面をぜひ見てほしい。見た目古臭いけど動きはスムース

AXIS
■ウルフチーム
■発売日未定

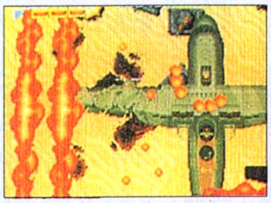
クォータービューがどうかとの懸念があったが、まずは無難にこなしている。大きいキャラの割にスムーズな動きで、ATっぽさがよく表現されている。あとはステージ構成だが……。



ちゃんと重量感があって、けどかったるくない。良い

鮫!鮫!鮫!
■東亜プラン
■発売日未定

文句なしの移植。東亜プランファンは迷わず買いなさいと言いたい。大旋風も悪くはないが、私はこっちの出来に感服した。ジョイスティックも7月に発売されるしね。迷わずオススメ!



はっきり言ってスゴイの一言。よくまあここまでできたもんだ

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



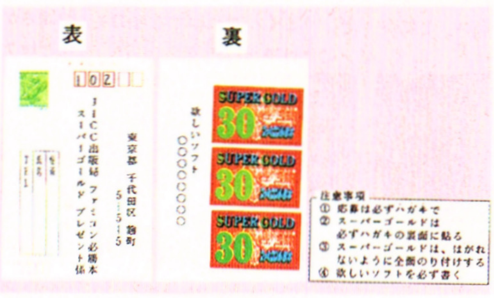
「ファイナルミッション」テレカ(ナツメ)

10名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは7月20日(金)当日消印有効。
発表は'90Vol.18の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



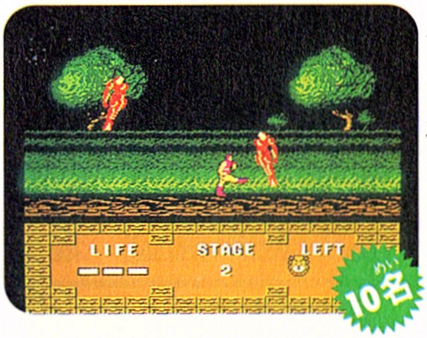
①魔天童子（クエスト）



②パラメデス（ホット・ビィ）



③キャプテン翼2（テクモ）



④獣王記（アスミック）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、７月20日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.18のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.10 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・岩下文行　秋田県・柳上幸枝　山形県・谷口徹也　岩手県・石ノ瀬邦彦　福島県・赤坂洋一　茨城県・島方則雅　群馬県・本山田竜志　栃木県・熊沢繁　埼玉県・黒川進　東京都・岩見久司　東京都・加藤哲生　千葉県・内田帆奈美　山梨県・佐賀博也　長野県・水谷範行　神奈川県・小蔵光吉　静岡県・加瀬洋一　大阪府・大木敏男　兵庫県・梅崎一記　広島県・大竹順　岡山県・江崎彰　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・中村博文　青森県・山下敏昭　秋田県・宮内稔　岩手県・佐野繁雄　福島県・小野田五月　新潟県・小田切文延　富山県・室岡淳美　石川県・米村晃　東京都・樋口賢也　千葉県・松田茂彦　神奈川県・渡辺政治　愛知県・中川陽子　大阪府・千田友司　奈良県・和久井勝征　京都府・中里和美　和歌山県・木村実　島根県・平野千鶴　香川県・深津雅志　福岡県・吉川雄一郎　大分県・富成道也　他30名

★ほしいソフト３本

青森県・磯崎和己　山形県・峯浩二　岩手県・島岡剛士　科田県・大山薫　栃木県・幸田重成　東京都・浪崎昇一朗　東京都・大石典和　千葉県・藤巻敏和　神奈川県・荒井秀雄　滋賀県・村上恵一　岐阜県・水谷吉美　愛知県・霜田真澄　奈良県・木田敏和　大阪府・西岡智栄　愛媛県・横山妙造　岡山県・梶原政治　長崎県・能登信明　佐賀県・新見孝夫　鹿児島県・永須博信　沖縄県・久里義仁　他20名

★「ゲームミュージック」CD

埼玉県・沼田勝　三重県・天野勇一郎

アンケート・ハガキ・プレゼント

①パワーブレイザー

北海道・藤谷里音　山形県・石川貢　新潟県・川渕康史　東京都・久保田貞三　神奈川県・青山宏昌　山梨県・佐々木慶二　大阪府・福田享　高知県・寺田利勝　島根県・長瀬節男　宮崎県・指宿和寿

②影狼伝説

山形県・原和志　茨城県・平川徹也　千葉県・水瀬直人　東京都・前山紳一郎　神奈川県・堀田利能　石川県・神保恭伸　長野県・舛田智弘　三重県・竹内義理　奈良県・塩川薫　広島県・西田祐子

③熱血高校ドッジボール部サッカー編

北海道・坂元賢志　秋田県・保田周作　茨城県・針谷啓之　東京都・下井文隆　東京都・益子輝代　山口県・沢向恭子　香川県・綾瀬透　福岡県・西嶋豊次　大分県・伊丹欣二　鹿児島県・二階堂芳行

④キャッスルクエスト

北海道・白川明子　茨城県・大沢修太　埼玉県・山本久規　東京都・羽生正伸　東京都・小森孝毅　神奈川県・七瀬龍夫　長野県・船田太　岐阜県・北川幸枝　大阪府・中山丈二　愛媛県・林田進

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

EVENT　SFX博物館

大丸東京店では７月26日㈭〜８月６日㈪まで、12階の大丸ミュージアムにおいて「ハリウッドＳＦＸ博物館【特集】スティーブン・スピルバーグのバック・トウ・ザ・フューチャーのすべて」を開催する。この催しは「バック・トウ・ザ・フューチャー」の製作過程を見ることができるビデオ、絵コンテ、実際に映画に登場した実物の小道具を通じて、大ヒット映画誕生の舞台裏を紹介するとともに、この映画を生んだスティーブン・スピルバーグ、そして彼とともに現代のハリウッドＳＦＸ界を代表するジョージ・ルーカスの２人にスポットをあて、「バック・トウ・ザ・フューチャー」の魅力、ＳＦＸ映画人気の秘密に迫るもの。その他にここ数年ハリウッドで制作されたＳＦＸ映画の小道具も展示される。

夏休み、話題のＳＦＸ映画の舞台裏を見て友だちにウンチクを語るのもいいかもね。

入場料：一般700円・大高生500円・中小生300円（各税込み）

VIDEO　飛龍伝説

エジプト、ネパール、香港をまたにかけ、壮大なスケールで贈る空前のアドベンチャー・アクション超巨編、「飛龍伝説オメガクエスト」がビデオで発売される。

「ドラゴンパール」と呼ばれる秘宝を捜しに行ったまま戻らないデビッドを追った人気ＳＦ作家で冒険家のワイズリーはヒマラヤの密教寺院で秘宝を発見する。しかしその秘宝を追い求める僧たちの追跡もなかなか手強い…。さらにその秘宝には恐るべき秘密があったのだ。

主演に「ミスター・ブー」「スペクターＸ」でお馴じみのサミュエル・ホイを迎えたド派手香港ＳＦアクション。

７月27日、株式会社フロムスクラッチより発売。￥14300（税込み）



QUIZ　ロードランナー

バック・イン・ビデオより７月に発売を予定しているＰＣエンジン用ソフト「ロードランナー〈失われた迷宮〉」の発売を記念してタイトルクイズキャンペーン。

“○ードランナー”

この○の中に１文字入れて官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、〒104 東京都中央区銀座６−13−16 銀座ウォールビル６Ｆ ㈱パックインビデオ「タイトルクイズキャンペーン」ファミコン必勝本係まで送ると10名にＮＥＣ−ＰＣ電子手帳ＥＴが当たるぞ。

〆切りは９月30日（当日消印有効）

BOOK　武将データ

光栄よりファミコン、パソコンともに好評発売中の「信長の野望・戦国群雄伝」。このゲーム上に登場する人物のキャラクターを詳しく紹介した〝武将ファイル〟が発売された。

これは「戦国群雄伝」に登場する400人以上の武将全員のデータを満載。特にプレーヤーが絶対見ることができなかった武将の性格・特徴を決定づける「義理、感情、相性」のマスクデータをファイルシリーズに限り、一定の基準で公開。その他にもプレイに役立つデータがいっぱい。本のタイトルは、「信長の野望・戦国群雄伝　武将ファイル」。シブサワ・コウ編　定価1600円（税込み）　発売元・光栄

EVENT　迷宮島大会

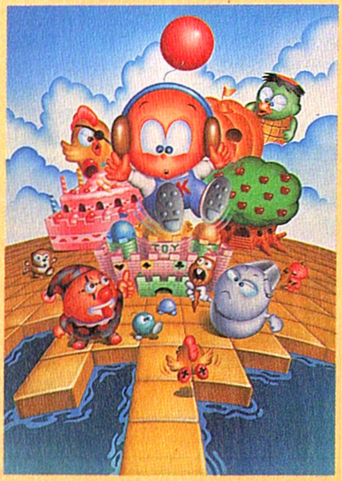
ゲーム大会のお知らせ。

アイレムより発売された「迷宮島」のゲーム大会が行われる。大会出場者にはビッグなプレゼントが用意されているからガンガン参加しようね。

日時は７月30日、AM10：00〜PM７：00。場所は東京の立川高島屋７Ｆ玩具売場。参加資格は特になし。当日に会場に来るだけでＯＫ。

「迷宮島」のゲーム大会だけではなく新作ソフトの発表も予定されている。

「迷宮島」を買って腕に自信のある人、アーケードでプレイしたことのある人、買おうかどうしようか迷っている人、とりあえず参加しよう。



PRESENT　SD総決戦

㈱バンプレストより７月７日に発売されるファミコンソフト「ＳＤヒーロー総決戦」￥6300（税抜き価格）の発売を記念して㈱バンプレストよりファミコン必勝本読者５名に「ＳＤヒーロー総決戦」をプレゼント。

ウルトラマン・仮面ライダー・宇宙刑事・ガンダムなどのおなじみのヒーロー達がバルタン星人・イカデビル・ザクなどのキャラクターと戦うＳＤシリーズ最新作が欲しい人、運が良ければもらえるかもしれない。どしどし応募しよう。で、応募方法はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を記入の上、〒107 港区元赤坂１−７−13　元赤坂小林ビル６Ｆ　共和ビー・アール「総決戦」ファミコン必勝本係

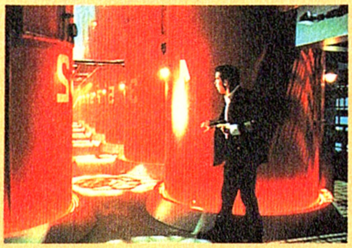
まで送ること。応募の〆切りは７月31日（当日消印有効）。さあタダでソフトをもらっちゃおう！



CINEMA 映画

レッド・オクトーバーを追え！

これは戦争映画ではないがシミュレーション・ゲームファンにぜひ、見てほしい1本だ。その理由の1つは潜水艦対潜水艦のリアルな接近戦が見られること。もう1つは人並外れた頭脳を持つ2人の男の駆け引きがスリルたっぷりに描かれていることだ。



1984年11月　ゴルバチョフ政権前夜、巨大な潜水艦がソビエトから出航した。その潜水艦の名は「レッド・オクトーバー」。音を出さない新しい駆動方式によってソナーにも識別されないソ連の新鋭艦だ。指揮をとっているのはソ連で最も優秀な艦長ラミウス（ショーン・コネリー）。しかし彼はこの航海で、長い間考えていたアメリカへの亡命を実行する覚悟でいた。もし、アメリカに頭のいいやつが1人でもいればこの計画は成功する。彼はそう信じていた。

トム・クランシーのベスト・セラー小説を「ダイ・ハード」のジョン・マクティアナンが監督。ひたすらリアルなＳＦＸをバックに人間味豊かなドラマが展開される。アメリカとソ連の違いもうまく演出されていて味わい深い。



公開データ

レッド・オクトーバーを追え！　7月13日　ＵＩＰ配給　監督：ジョン・マクティアナン、原作：トム・クランシー　出演：ショーン・コネリー、アレック・ボールドウィン、スコット・グレン、他

VIDEO ビデオ

ゴーストバスターズ2

ビル・マーレー、ダン・エイクロイドをはじめ、シガニー・ウィーバーやリック・モラニスまで前作のメンバーが勢揃い。といっても前作からの5年間でみんながビックスターになっちゃったからこんな顔合わせはちょっとほかでは見られないぞ。



5年前、魔神ゴーザを倒して英雄になったゴーストバスターズも今ではすっかり落ちぶれていた。メンバーはバラバラになり、ピーター（ビル・マーレー）とディナ（シガニー・ウィーバー）も別れてしまった。ある日ディナの身に怪現象が起きた。その原因をつきとめようと再び動き出した4人組。しかし市当局はこの行為を犯罪とみなし、彼らを裁判にかけるのだった。



前作よりパワーアップした12種類のゴーストが登場。中でもニューヨークの地下を流れるスライムの川・マジック・リバーはＩＬＭの苦心の作だ。今回スライムはゴーストバスターズの力になって活躍するぞ。ラストはゴーストバスターズが巨大兵器を動かして大魔王ビーゴを倒しにいく。そのシーンがパレードみたいで楽しい。

発売データ

ゴーストバスターズ2　7月6日　ＲＣＡコロンビア・ピクチャーズ・ビデオ　￥15300(税抜)　製作・監督：アイバン・ライトマン　出演：ビル・マーレー、ダン・エイクロイド、他　'89・米

「テレカ情報局」

スケバン刑事・remember

いつの間にかこのコーナーの最後を飾る時が来た。最後まで十分楽しんで欲しい。ラストはメモリアル特集だ。

フジＴＶ系で放映され、斉藤由貴、南野陽子、浅香唯と3代に渡って人気アイドルを輩出した「スケバン刑事」。そのファイナル・コンサート会場で限定販売されていたカードがこれだ。プレミアムはさほどではなかったが、なにしろ大量に出回って大量に売れた。

←〈ホワイト加刷〉



工藤静香・カネボウ化粧品

一時はトップ・アイドルとして大活躍だった工藤静香嬢だが、テレカ人気の方は意外と伸びなかった。そのもっとも大きな理由は、彼女のフリーカードの種類が、非常に少なかったことだ。テレカ人気が必ずしもアイドルの人気とは一致しないのも、テレカ・コレクションの楽しみのひとつである。ここに紹介するのは珍しい彼女のプロモーション版テレカだが、残念ながらフリーカードではなくホワイト加刷カードであった。フリーだったらもっと値打ちも上がっていただろうに、考えてみれば残念なことである。

←〈110-41205〉



WINK・パナソニック

彼女達が人気沸騰したころに、製品を買った人を対象にしてプレゼントされたテレカだ。大阪の業者が中心になって製品が買い占められ、一般のファンにははじめはなかなか渡らなかった。だがいつの間にか暴落し、入手の方も比較的楽に集められるようになった。

←〈110-26802〉



西村知美・日産自動車

テレカ史上に輝く<110-10200>の「30万円カード」とは違って、これは栃木支社で限定販売されていたカード。トロリンの初々しさや可愛らしさはこちらも同様で、人気の方は変わらず高い。西村知美はテレカ・アイドルとしてコレクターの間ではここ数年間常にナンバー1の人気者だった。

←〈330-22932〉



メモリアルテレカ TOP5 独断と偏見で選びました。

●セーバーのTOP5

1	スケバン刑事・remember	〈110-41205〉
2	WINK・パナソニック	〈330-22932〉
3	西村知美・日産自動車	〈110-26802〉
4	酒井法子・消防庁	〈110-34479〉
5	工藤静香・カネボウ化粧品	〈ホワイト加刷〉

●小林活夫のTOP5

1	南野陽子・少年マガジン	〈110-16117〉
2	中山美穂・クローズアップ	〈110-6029〉
3	増田未亜・JICC出版局	〈ホワイト加刷〉
4	小比類巻かほる・EPICソニー	〈ホワイト加刷〉
5	小川範子・涙をたばねて	〈ホワイト加刷〉

いやー、ここに並べたのは思い出深いカードばかり。セーバーが選んだものについてはそれぞれのカードの説明で述べたので、ここでは僭越ながら僕が選んだカードの説明を一言。

実はこれらは全て一時は自分のカードとして所有しておいたものなのだが、「取材協力」としてお世話になった人に譲ってしまったため、今は手元になくなってしまったものばかり。いつかまた手元に帰ってくる日を待っている…。恋しさも二重丸なのだ。

TV テレビ INFORMATION

7月に入って連続ドラマの新番組が足並を揃えた。その中で学園ドラマが2本。秋にはまた1本が予定されていて、再び学園ものブームの兆しが…。

パート2で再び斉藤由貴に危険が迫る！

不良生徒を相手に斉藤由貴が孤軍奮闘したドラマ「はいすく～る落書」。由貴チャンがイジめられるシーンを複雑な心境で見守っていたみなさん。いよいよそのパート2が放送を開始するぞ。前作とストーリーにつながりはないがテーマは同じ。ただ今回は一年生の担任教師という役なので一年生と二年生の対立など前作とは違ったバリエーションが楽しめそうだ。さらに30名の生徒は総入れかえされ、生徒の不良度が一層ハードになった。その不良生徒役の少年たちは普段でもテンションが高かったのでスタッフは緊張の連続だったとか。由貴ちゃんは大丈夫なんだろうか。そしていづみ先生（斉藤由貴）は生徒たちを救うことができるのか？キミもテレビの前から応援してくれ！



〈新番組〉7／13～「はいすく～る落書2」
TBS系　毎週金曜　PM9：00～9：54
出演：斉藤由貴、小林稔侍、加瀬大周、他

筋肉少女帯の大槻ケンヂが連ドラ初出演

7月2日よりスタートしたフジのトレンド・ドラマ「キモチいい恋したい！」にあの"筋少"の大槻ケンヂが出演しているのを知ってる？大槻の役どころはバーのマスター。もちろん大槻がやるんだからフツーのマスターじゃない。「愛って言うのは…物質の狭間に見え隠れする心」なんてワケの分かんないことを言う哲学者。実はこの役、「ムーミン」に出てくるスナフキンをイメージしたキャラクターなんだ。このドラマのプロデューサーが以前から大槻を気に入っていて「スナフキンみたいな役をやってほしい」と持ちかけたところ「今度出す詩集が"スナフキン"ていうんですよ」と意気投合(!?)したという。今後は安田成美との恋愛関係もあるというから楽しみにして。



「キモチいい恋したい！」フジテレビ系
毎週月曜　PM9：00～9：54　出演：安田成美、田中美奈子、吉田栄作、他

山瀬まみ主演の学園パニックドラマ

大人子供したキャラクターでCM、歌手、バラエティと多彩な活躍をするマルチタレント・山瀬まみが連続ドラマの主役に初挑戦する。7月10日からの「愛してるよ！先生」（TBS系）がそれ。タイトルからも想像されるように山瀬は教師役である。"かつてないほど先生と生徒の距離が近づいたドラマ"という企画意図には思わず納得。

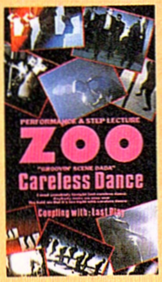
一ノ瀬まゆ（山瀬）は童話作家を夢見るフリーター。しかしまゆは叔母（和田アキ子）の強力な説得に負けてついに教員の免許をとらされてしまう。子供が大っ嫌いなまゆにとって小学校の教師は最悪な職業選択だった…。



〈新番組〉「愛してるよ！先生」7／10～
TBS系　毎週火曜　PM8：00～8：54

異色のダンスグループZOOがビデオに

テレビ朝日の深夜番組「GROOVIN' SCENE DADA」（関東地区のみ）のダンスグループ"ZOO"のミュージック・ビデオが7月21日に発売される。もちろん番組とは別に作った初のオリジナルビデオだ。番組を見られない人に説明しよう。この番組は汐留のディスコ"The eath"に参加者（高校生が中心）を集めてダンス・コンテストを行うというもの。"ZOO"はその審査をしたり、ステップをレクチャーしたりする男女9人のグループ。ブラック・ミュージックを愛する筋金入りの遊び人集団なのだ。日本人離れしたルックスやノリが大人たちを圧倒した、ディスコ風俗最先端の彼らのビデオに期待！



「Careless Dance」ZOO　7月21日発売
VHS　¥3786(税抜)フォーライフ・レコード　29分カラー

そのほかのおすすめ番組（7/6～7/20）

7／14(土) ゴールデン洋画劇場「レイダース　失われたアーク」フジテレビ系　PM9：02～10：54	●インディ・ジョーンズ博士の活躍を描いたシリーズ第1部。スピーディな展開で、いつ見ても楽しめる冒険活劇の傑作。
7／14(土)60分放し飼い「ROCK'N' ROLL TOY'S BOX 1990」日本テレビ　深夜1：10～2：05	●5月27日代々木体育館で行われたライブ・イベント。出演はかまいたち、筋少、ジュン・スカ、ザ・ベルズ、他
7／15(日)「巨大魚！珍魚！魚がいっぱい！ムツゴロウの海はみんなの宝物」フジテレビ系　PM4：00～5：25	●ムツゴロウがオーストラリアやカナダ、アラスカなど世界の海とそこに住む魚たちを紹介。美しい水中映像が楽しめるよ。
7／15(日)日曜洋画劇場特別企画「ダウンタウン　ヒーローズ」テレビ朝日系　PM9：02～11：24	●「寅さん」シリーズの山田洋次監督が撮ったバンカラ青春グラフィティ。今の学生とのギャップにビックリ！
7／18(水)水曜スーパーキャスト「水は警告する—都市と水—」テレビ朝日系　PM7：00～8：54	●酸性雨や飲料水の汚染などの水問題を考えるドキュメンタリー。世界各地のレポートを久米宏がわかりやすく解説する。

〈ファミっ子大集合〉

テレビ東京 毎週木曜日午後5時～5時30分

7/12 最新ソフト情報は「キャプテン翼II」（テクモ）「THEペナントリーグ」（データイースト）、他。G・Bアタックは「サイドポケット」（データイースト）、他。情報局のゲストはカルチャーブレーン、遠藤氏。

7/19 最新ソフト情報は「2010ストリートファイター」（カプコン）「SDガンダム外伝」（バンダイ）、他。攻略塾は「ハットリス」（ビー・ピー・エス）。情報局はパックスコーポレーションだ。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

7/10 BEST5のコーナーで2週連続No.1の「スーパースターソルジャー」の2分間モードと攻略。紹介されるソフトは「超絶倫人ベラボーマン」（ナムコ）「パワーリーグIII」（ハドソン）、他

7/17 情報コーナーは9月17日発売予定の「みつばち学園」（ハドソン）の完成発表会をおこなう。紹介されるソフトは「ヴァリスIII」（日本テレネット）「関ヶ原」（トンキンハウス）、そして「デビルクラッシュ」（ナグザット）

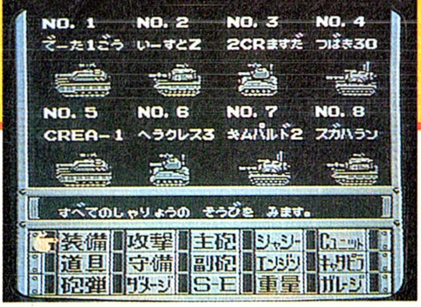
ニューソフトストリート

NEW SOFT STREET

おーっと。いよいよスーパーファミコンがでるのかー。でもまだ11月まで、けっこうあるしなー。でもファミコンのソフトだってまだまだでるんだよなー。なーんたって(500万台だもんなー。で、今回は忍者らホイからはじめましょ。でも忍者根本のお気に入りは川のぬし釣りだったりするのだ。これけっこうハマリますです。



カプコンの2010もアクションゲームファンならきっと楽しめますなー。なんたってチエちゃんだもんなー。メタルマックスは戦車が成長するRPGとでも申しましょーか。ね。とみさわさん。それからパロディウスだーっ。ね。はやさかさん。んなこと言ってないではやく読んでちょーらい。はい。



/データイースト/12月発売予定/価格未定

METAL MAX

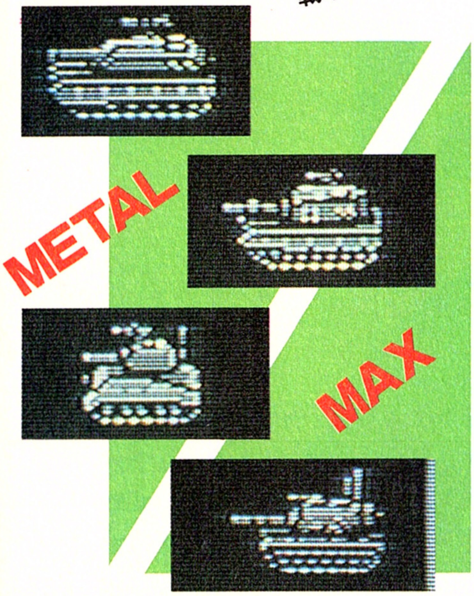
メタルマックス



データイーストから、今までに見たことがないスタイルのRPG『メタルマックス』が登場する。主人公が戦車に乗り込み、サイバーなモンスターと戦いを繰り広げるゲームだ。冒険の用途に合わせて戦車を自分なりにチューニングするなどの新しいバランス感覚を要するこのゲーム。なかなか期待できそうだ。

戦車!!

近未来の荒野を戦車達が征く

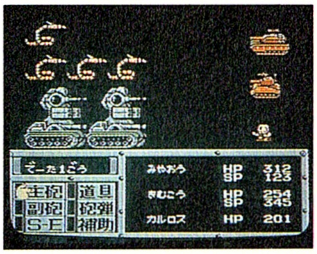


人間と戦車が主人公。新タイプのRPG!

戦車での戦闘が斬新だ

メタルマックスは主人公が戦車に乗って敵と戦う、今までにないシステムのPRGだ。戦車は戦いに勝って稼いだ金で装備を買うことによりパワーアップし、乗っているキャラクターは普通のRPGのように成長する。この2重の成長がこのゲームの特色だ。

戦車は搭載するエンジンによって積める重量が変化する。また、主砲や副砲、装甲からキャタピラまでの全ての部品には重さが設定されている。つまり、主砲などの攻撃力を重視するか、装甲などの守備力を重視するか、これから臨む冒険の目的に合わせて選択しなければならない。どんなチューニングにするか迷うのも楽しみなのだ。



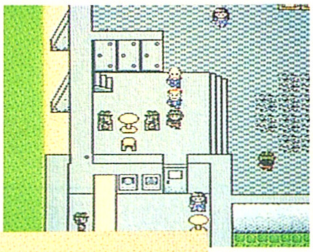
←戦闘画面。SPとは戦車のHPみたいなもので、これが0になると壊れ始める

シナリオはプレイヤー任せ。自由度たっぷりのゲームだ

荒廃した近未来を舞台に主人公は冒険に出る

メタルマックスの特徴は、その自由度の高さにある。1本道のシナリオは存在せず、サブイベントの集合でゲームが成り立っているのだ。数多くのイベントが用意されてはいるが、それをクリアする順序は設定されてなく、さらにはイベントを無視することも自由なのだ。全てのダンジョンに行く義務はなく、ひたすら先へ進むことも許されている。ボスキャラも存在はするが、それを倒すことだけが目的ではなく、倒した後もゲームを楽しむことができるのだ。

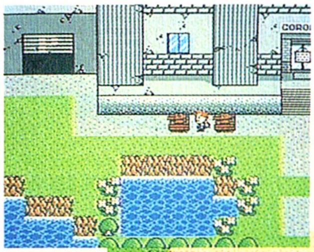
このゲームの舞台は、戦争後とおぼしき荒廃した近未来。荒野にはモンスターが徘徊し、それらを狩るモンスターハンターという職業が成立している。主人公はモンスターハンターに憧れて町を出て、途中で仲間を加え、最強のモンスターハンターになるべく冒険するのだ。



→ここがスタートの町。主人公はここの町工場の子供なんだ。仲間を2人連れて、久々に帰ってきたところかな?



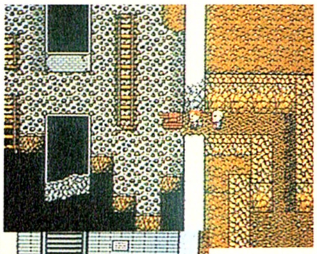
←近未来が舞台なので、文明の名残りがあちこちに残っている。これはとある町に置いてある自動販売機だ



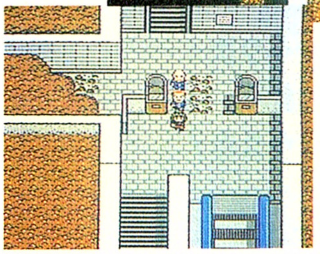
←停めておいた戦車の上に自分を重ねて、乗降コマンドを選ぶと乗り込むことができるんだ



→全員が戦車に乗らないと野外を移動できないわけじゃない。1人が徒歩で2人は戦車で、というのも可能



→地下鉄の駅も、土砂崩れで行き止まりが作られると立派なダンジョンになってしまうのだ



←ダンジョンによっては戦車に乗ったままでは入っていけないものもある。戦車を降りて冒険しなくっちゃ



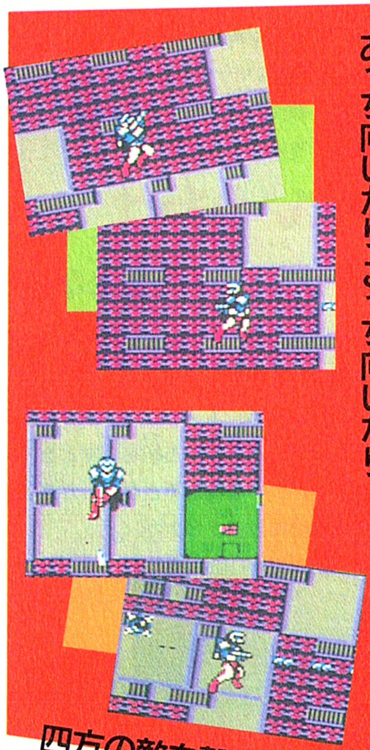
／タイトー／発売日未定／価格未定

BURAI FIGHTER

無頼戦士



タイトーからは人間を主人公にしたシューティングゲームが登場する。その名は『無頼戦士』。ゲームボーイ版もあって、ゲームの基本的な部分は同じだけれども、こちらは兄貴分のファミコン版だけあって、さすがに派手目のグラフィックを見せてくれる。コンティニューとパスワードを両方用意しているこのゲーム、シューティング初心者にも楽しんでもらえるかも？


あっち向いたり、こっち向いたり
四方の敵を撃ちまくる

戦い続ける戦士。その名は"無頼戦士"！

ステージはスクロールの嵐！

無頼戦士は、人間型のキャラクターを操るシューティングゲームだ。ステージは全部で7つ。そのうちの5つのステージは基本的に強制スクロールだ。それも1方向へのスクロールではなく、右へ進んでいるかと思えば次は左へ、そしていきなり上へとスクロールを始めたりする。残りの2ステージはプレイヤーが自在に動き回れる全方向スクロールである。

このように縦横無尽にスクロールするゲームだから、当然のように8方向に弾を撃つことができる。上下左右に斜め4つ、撃つときのポーズが全部違うあたり、なかなかグラフィックも凝っているのだ。

そして、シューティングと言えば問題となるのが難易度だが、無頼戦士ではゲームスタート時に難易度設定ができ、腕に見合ったレベルでプレイが可能。さらには面ごとにパスワードがあり、今まで行ったことのある面はパスすることもできる。おまけにコンティニューまで用意されている親切設計だ。



←難易度は3つに分かれていて、自分の実力に合うものを選べる

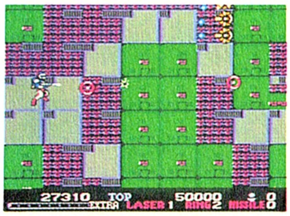
アイテム取って武器装備してパワーアップして強くなって…

敵を倒してアイテムを奪え！

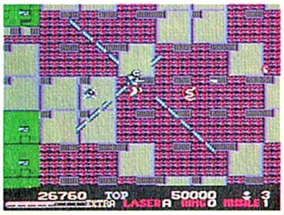
このゲームでは通常弾の他に3種類の攻撃武器が選択できる。特定の敵を倒すと落としていくアイテムを取ることによって装備し、さらにたくさん取ることでパワーアップさせることが可能なのだ。

また、敵を倒すとコバルトエナジーというアイテムを落とすことがあり、これを一定数集めると画面内の敵を全て倒すコバルトエナジーが撃てるようになる。さらに大量に集めると1upもするのだ。

あと、画面内に置かれているポッドは、取るとプレイヤーの周囲を回る武器となり、攻守に渡ってプレイヤーを助けるのだ。これらのアイテムを駆使し、クリアを目指そう。

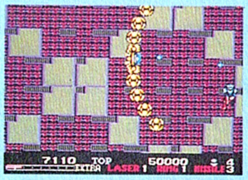

↑リング弾。波打つように飛び、物陰の敵も倒してくれる


↑ミサイル。自分の体の向きに関係なく、常に前方に発射される


↑レーザー。最初はしょぼいが、パワーアップすると強烈だ

敵キャラを少し紹介

ここに紹介するのは1面の中ボスと大ボス。一番易しいモードでコンティニューを使いまくれば誰でも見られることでしょう。


←1面の中盤に登場する中ボス。長く伸びているのは触手ではなく、一つ一つに分裂して襲ってくるんだ


→1面の大ボス。長い触手をぐるぐる回して攻撃してくる。弱点は3つの目



／カプコン／8月8日発売／￥5800(税抜き)

2010～STREET FIGHTER

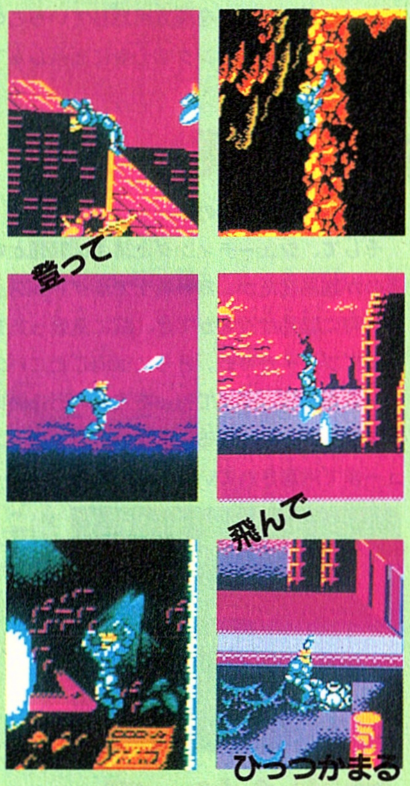
2010～STREET FIGHTER



「ストリートファイター」とサブタイトルがついてはいるものの、昔アーケードでヒットしたあの作品とは全く別のゲームに仕上がった「２０１０」。戦いがくり広げられるのはメインタイトルに示されるように近未来、しかも５つの惑星が舞台なのだ。

カプコンらしいハードなアクションゲームの新作に、期待している人も多いはず。さあさ、読んでちょ。

アクションだってばさ



アクション動作は実は数が多い。でもコントローラーさばきに忠実にキャラが動いてくれるので、あやつりやすい。これらの他にも色々な動きがあるが、全てを使いこなせないと進むのは悲しいくらいつらいわ。

主人公ケビン対ターゲットというわけ



↑そう、デモ画面で教えてくれるこのクリア方法が基本だ。やみくもに戦っているとダウンしちゃうってばさ

ステージには色んなタイプあり

実際にどんな手順でクリアするのかというと、右の写真を見てちょーだいね。表示されるターゲットは、エリアによって、巨大なボスだったり、ザコだったりとさまざま。アクション操作をマスターして敵をよけながら立ち回って攻撃するのが基本だが、強制スクロール面、固定ステージなど、舞台はたびたび変わる。ゲートが出現したらすぐさまとびこむ。忙しそうで忙しいの。

オープンパワーを集めなさい

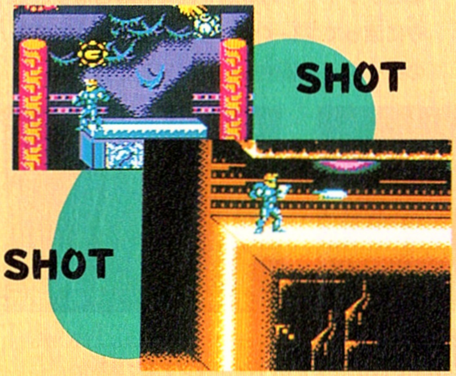
ステージは全部で５つなんだけど、各ステージが数エリアに分かれている。エリアクリアには条件がある。エリアごとに決められた“ターゲット”と呼ばれる敵を倒すと出てくるオープンパワーを集めるとゲートが現れる。そこに入ればエリアクリアだ。



↑ターゲット以外にも強敵は多数現れる。注意あるのみ

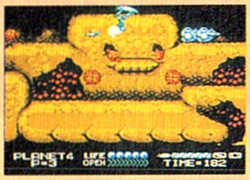
パワーアップのはなし

アイテムを見つけ出すことによって主人公ケビンはパワーアップする。パンチよりくり出されるショットは５段階まで強化することができる。最強状態になると弾丸の飛距離がグーンと伸びてたのもしいわって感じ。そうそう、それにオプションをつけることだってできるのだ。バックオプションと言って背中に付く便利な奴だぜ。





←オプション！　敵に当てればダメージを与えられる。便利なやつさ、こいつは



→バク宙している間に足から出る波動で敵を倒すアイテムもありますよ



／パックインビデオ／8月中旬発売／￥6300(税抜き)

KAWA NO NUSHI-TSURI

川のぬし釣り



これがあなたのやることよん

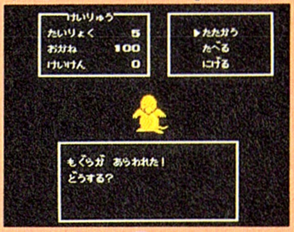
釣りをしたり、けものと戦ったり、アイテムをもらったり、たのまれごとをこなしたり、と使命は広く深い。ときにはあなたの釣り針に外道がひっかかることもあるだろうし、ときにはねずみにやっつけられてしまうこともある。人はつらくたって生きている。明日があるから夢を見る。川があるから釣りをする。

やること1：釣り



釣りをする目的は、当面ははっきり言ってお金もうけ。が、魚のアタリに対してアワせるときの気持ち良さは表現できない。

やること2：戦い



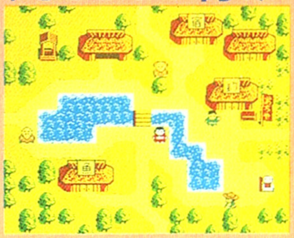
動物と戦ってレベルアップ。体力(攻撃力を含む)をひたすら上げてから遠くの町へ行きたいな。心細いのキライよ。

やること3：情報集め



村とか川岸とかに人がいて、何をすれば良いのか教えてくれる。何かくれる人だっているから人見知りはイヤ～ンよ。

やること4：村から村へ



村には数多くのドラマが主人公を待ちかまえている。もちろん宿屋、釣った魚を買ってくれる魚屋、釣り具屋まである。

釣りゲームと聞くと、何だかパッとしないわよねーなんて思う人がぜーったいいっぱいいるはずだよね。今まで発売された釣りソフトは全部合わせてもほんの数本だもん。そんなところへ「川のぬし釣り」。こいつは釣りゲームにＲＰＧを組み入れた、ちょっと変わりもの。釣りが好きでも嫌いでも見てみて！

釣り人のロマンあふれる1人旅・ステキだ

川のぬしを求めて地の果てへ

とりあえず主人公がなぜ旅立つのかとゆーと、彼の妹さんが重い病気にかかってしまったわけ。それで、お医者さんのとこに行くんだけど、お医者さんいわく、「川のぬしから作った薬じゃないとなおらんよ」とのことだった。

かくして、川のぬしを求めて長い旅が始まるわけだ。竹ざおとほんの少しの釣り具を持って主人公は行く。釣り場をみつけたら針を落とす。行く手をさえぎる動物たちをやっつける。魚を手にして村から村へと旅をする。何とロマンチックなことか。ああステキだ。



←とまあ、これでお医者さんのところに行くと、川のぬしが必要だとわかる。妹を救うために竹ざおを手にした英雄は旅立つ

魚との対話があなたを変えることだってある

釣りの基本はタイミングねっ

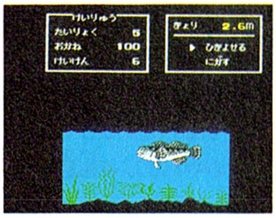
いろいろしなくちゃならないことがあるとは言っても、やっぱりメインは釣りである。釣りの手順に軽くふれておきたい。まずはハリ。これはお店で買う。さおは村から村へ移動して良いものを手に入れていく。エサは何と村の中で見つける。宿屋の中でみみずを見つけたり、道ばたとか草の中とか、これがユカイなのだ。さて釣りそのものだけど、ウキで魚のアタリを判断し、糸が切れないように魚を引き上げる。キンチョー感あふれるかけひきってわけだ。慣れてくるとこいつがたまらないほどの快感になってくる。ステキだ。



←ほーら、見えるかな。あの白い点が弱点の所へ行ったらすかさずプッシュ



←まずはさおをたれることから始まる。画面上のウキの表示をよ～く見て、ツンツンピコッときたらアワセる。いいこと？



→うまく魚がかかれば、こうして一対一のかけ引きに突入する。剣で竜を切るのとは違ったロマンがここにある。ほれそう…。



←ジャッポーン！といきおいよくとび出す魚。おめでとう。釣れましたね。ここで釣り上げた魚の長さが表示される。

動物との戦いは避けて通れないもの。「たたかう」コマンドを選ぶとカーソルがランダムに動き、うまく弱点にヒットさせるようにボタンを押す。ケントウヲイノルって感じ。

パロディウスだ！

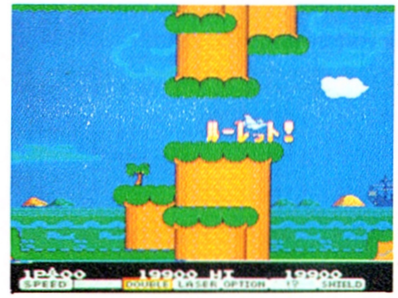
■コナミ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

ビバ！パロパロ～のパロディウスだよ～ん

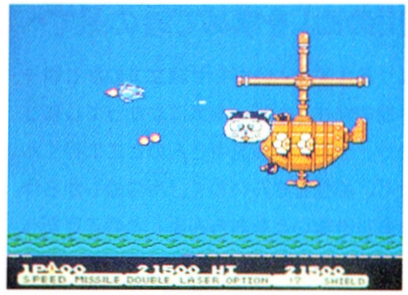
今やゲームセンターで大人気のシューティングゲーム「パロディウスだ！」。出てくるキャラクターはカワイイんだけど、難易度は〔難〕の方に入るこのゲーム、100円をいっぱいつぎ込んじゃって、お財布がスッカラカンなんて人もいるんじゃないかな？（いないと思うけど）そーんな人に耳よりの情報だ。この「パロディウスだ！」が早くもファミコンで出るのだ！やったあ！今までも、「グラディウスII」や「SUPER魂斗羅」など、コナミの移植技術は驚くほどのクオリティの高さを誇っているので、期待してOKだね。すでに東京おもちゃショーにも出品されていたけど、キャラクターの動きもよく、かなりの出来だぞ。あー早く出てほしい！



←ほーら一面のボスキャラだよ～ん大きさもそのまんまでけっこースゴいのだ



←パワーアイテムの中には、取るとルーレットでパワーアップできてしまうものもある。上手くボタンをプッシュせよ！



↑1面の中ボスネコ船。玉を当てるとニャーニャーとないてかわいいーん。こんな敵がドンドン出る



←緑色のベルを取ると、ズゴゴーと巨大化してしまう。体当たりで攻撃だ！いけいけーっ！



→自機もビックバイパー、タコ、ツインビー、ペンギンの4種類の中からセレクトOKなのだ

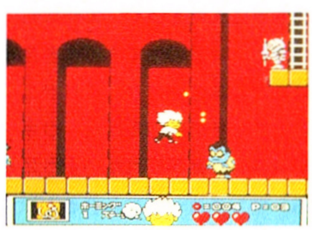
悪魔スペシャル ぼくドラキュラくん

■コナミ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

ぼくってかわいいドラキュラくんでーす！

コナミからもう1本。コミカルアクションゲーム「悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん」の登場だ。雷の鳴る夜、邪悪な棺から出てきたのは、なっなんとちっちゃなドラキュラくん！　やんちゃなドラキュラくんは、お城の中だけじゃ物足らず、とうとう外に飛び出してしまった！　さあ、かわいいドラキュラくんの冒険のはじまりだ！

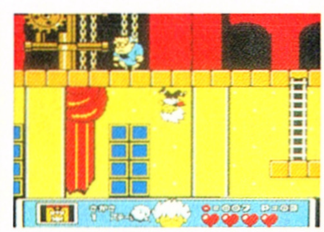
というわけで、ドラキュラくんはいくつかの魔法が使えるんだ。まず1つはノーマル火の玉。普通に使うやつだ。2つ目はホーミング火の玉。小さい火の玉を　方向に飛ばすことができるんだ。3つ目はさくれつ火の玉。敵に当たると一定時間大爆発がおきるぞ。4つ目はコーモリ変身だ。なんとドラキュラくんがかわいいコーモリになって飛び回ることができるぞ。5つ目はストップ火の玉。敵に当てると、敵は身動きがとれなくなってしまうんだ。最後6つ目は、さかさの術。ドラキュラくんが天井に張りついて歩くことができるのだ。この6つの魔法を駆使して、数々の難関を突破していこう。それと、各ステージのあとに面白ボーナスステージがあって、あみだで4つのボーナスゲームを選んで遊ぶこともできちゃうんだ。



↑ホーミング火の玉を出しているドラキュラくん。いけいけ！



↑見てよこれ！思わず笑っちゃいそうなコーモリドラキュラくんなのだ



↑秘技、天井歩きの術！ただし5秒間だけなので、油断しないようにね



↑ぐるぐる回るリフトを飛び渡って行って上に見えるハートを取ろう



↑速い速いジェットコースターに乗って進むステージもあるのだ。はえーっ！



↑アミダくじでボーナスゲームをセレクトだ。みんな笑えるやつばっかり

千代ノ富士の大銀杏

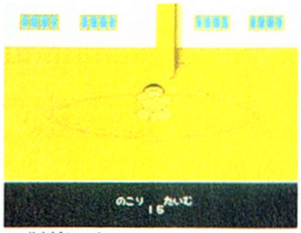
■フェイス　■発売日未定
■価格未定　■カセット

相撲してちゃんこ食ってわしゃあ力士じゃ！

「千代ノ富士と相撲をとってみたいなあ、でも負けてケガをしたらやだなあ。」そんな人にはこのフェイスの「千代ノ富士の大銀杏」がおすすめだ。このゲームは昇進モード、対戦モードの二つがあるのだ。昇進モードは、プレイヤーが力士になって勝ち進み、横綱を目指すのだ。勝ち進むにはもちろん練習をして強くならなければいけない。その練習にはいくつか種類があって、千代ノ富士との稽古や10人抜き、時間内にちゃんこを食べる、なんてのもあるぞ。対戦モードの方は、好きな力士を5人選んで友達とプレイができる。コンピューターとも対戦できるので、コッソリ技を磨くこともできるね。


↑モンタージュで力士の顔を作る。笑える顔から二枚目まで作れるぞ


↑気力をためて技をくり出せ！技をかけられると体力がへっちゃうから注意

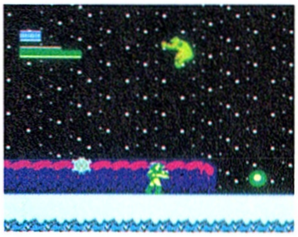

↑時間内に食べまくれ！あーせわしない食事だこと、こぼしちだめよん

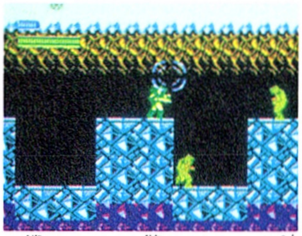
ドラゴンファイター

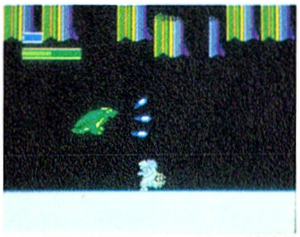
■トーワチキ　■8月10日発売予定
■¥5700(税抜き)　■カセット

ドラゴンに変身して戦うのだ！ガオーッ！

トーワチキからファンタジーアクションゲーム「ドラゴンファイター」が出ることになったぞ。神の使者『ドラゴンファイター』が『魔道士ザバ』を倒しにギア山へ旅立つのだが、途中で5本の魔道の杖を集めなければいけない。君は、ドラゴンファイターとなって悪の魔道士ザバを倒すのだ！　ドラゴンファイターはアイテムを取ることによって、グリーン、レッド、ブルーファイターの3種類に変身ができ、一定の敵を倒すことによってドラゴンにも変身できてしまうのだ。攻撃方法も各ファイターによって、まったく違う攻撃ができるのだ。さあ、君は魔道士ザバを倒すことができるかな！


↑グリーンファイターは、ため撃ちでボール弾を撃てるのだ


↑緑のメーターが光ったらドラゴン変身のチャンスだ！　今だ行けっ！


↑ボスキャラにはドラゴンの3方向弾が使える。倒すと杖が手に入るぞ

JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

スーパーファミコンの野望はデッカイ

聞こえてくる、聞こえてくるぞ……スーパーファミコンを御旗にかかげ、野望に向かってひた走る任天堂の足音があああ！

うおっ、いきなり天と地とな前フリ。して、今回のネタはいかがなものか？

うむ、ついに、スーパーファミコンの全貌が、ほぼあかされたのじゃ。その中味に関しては別項を参照してもらうとしてた、任天堂としてはここまでのハードを打ち出して、将来的にいかなる戦略をめぐらせているのか、ということ……。

う～ん、今日はマイク氏、セリフがかしこそーですねえ。ま、いいけど。スーパーファミコンて、仕様的に見ると当然ＣＤロムに対応できるんだよね。

ＣＤロムはもちろん考慮しているはずだ。さらに、レーザディスク、ＤＴＰ（デスクトップパブリッシング）等とも充分連動できる。ここからはあくまでも推測だが、おそらく高品位テレビや通信衛星までもにらんでいるのではなかろーか。

そんなもの、どーやってゲーム性とシンクロさせようってのさ？

通信衛星を用いれば、プログラムを電波で送ることができる。もちろん、ゲームだけじゃない。情報機器の端末としての機能も発揮できる。

……てことは、言葉としてだけじゃなく、スーパーファミコンは新たなメディアとなる。

……おそらく、それだけの機能は備えておるハードだし、任天堂としてもそこまでのことを見越しているに違いない。

しょえぇ～！　ボクとしては面白いゲームが楽しめればいいのにい……。

それは当然それでクリアされることは間違いない。サードパーティも、おそらくすぐに50社は集まるだろう。業界あげて気合い入れてくるの。それに、エニックスがひょっとしてドラクエ以外のアクションＲＰＧでスーパーファミコンに参入してくるという風の噂も……

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月				
6日	Ⓒ	パラメデス	ホットビィ	¥5500
6日	Ⓒ	ハットリス	ビー・ピー・エス	¥5500
6日	Ⓒ	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
13日	Ⓒ	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
20日	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	¥6900
20日	Ⓒ	獣王記	アスミック	¥5900
20日	Ⓒ	ソルスティス	CBSソニーグループ	¥5900
20日	Ⓒ	ニチブツマージャンIII・マージャンGメン	日本物産	¥6400
20日	Ⓒ	ブライファイター	タイトー	¥5900
24日	Ⓒ	ホームランナイター'90ザ・ペナントレース	データイースト	¥6300
27日	Ⓒ	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	¥6800
27日	Ⓒ	Dr.マリオ	任天堂	¥4900※
27日	Ⓒ	ゴルゴ13・イカロスの謎	ビック東海	¥6000
27日	Ⓒ	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
27日	Ⓒ	燃えプロ'90感動編	ジャレコ	¥6500
8月				
8日	Ⓒ	忍者らホイ／	アスキー	¥7800(予)
8日	Ⓒ	2010～STREET FIGHTER～	カプコン	¥5800
10日	Ⓒ	ドラゴンファイター	トーワチキ	¥5700
10日	Ⓒ	タイタン	ソフエル	¥5900
10日(予)	Ⓒ	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	¥5900
10日	Ⓒ	ラフワールド	サン電子	¥5500
10日	Ⓒ	日本一の名監督	アスミック	¥6800
10日	Ⓒ	ピーパータイム	サンリツ電気	¥4900
10日	Ⓒ	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥6300
21日	Ⓒ	孔雀王II	ポニーキャニオン	¥6800
24日	Ⓒ	魔天童子	クエスト	¥6500
31日	Ⓒ	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500
31日	Ⓒ	上海II	サン電子	¥5500
上旬	Ⓒ	ばられるワールド	バリエ	¥5980
上旬	Ⓒ	マイトアンドマジック	学研	¥8500
上旬	Ⓒ	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
上旬	Ⓒ	SDガンダム外伝	バンダイ	¥6800
下旬	Ⓒ	リトルマジック	データイースト	¥6300
下旬	Ⓒ	プロディアランド	トンキンハウス	¥5600
	Ⓒ	重力装甲メタルストーム	アイレム	未定
	Ⓒ	狼たちの野望	ジャレコ	未定
9月				
7日	Ⓒ	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900(予)
14日	Ⓒ	雀豪	ビクター音楽産業	¥6700
21日	Ⓒ	アストロ・ファング	A-WAVE	¥6200
中旬	Ⓒ	烈火のごとく天下を取れ	バンプレスト	¥6800
下旬	Ⓒ	North & South	ケムコ	¥6200
下旬	Ⓒ	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	¥4900
下旬	Ⓒ	ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	¥6200
下旬	Ⓒ	ロックマン3	カプコン	¥6500
	Ⓒ	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	¥5800
	Ⓒ	インセクターX	タイトー	未定
	Ⓒ	維新の嵐	光栄	¥11800(予)
	Ⓒ	なんてったって//ベースボール	サン電子	¥5900
	Ⓒ	グレムリン2	サン電子	未定
10月				
26日	Ⓒ	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
下旬	Ⓒ	水島新司の大甲子園	カプコン	¥6500
	Ⓒ	ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～	テクノスジャパン	¥6200
	Ⓒ	シャッフルパックカフェ	ポニーキャニオン販売	¥6200
	Ⓒ	ガンナック	トンキンハウス	未定
	Ⓒ	レジェンドオブヒーロートンマ	アイレム	未定
	Ⓒ	ドラえもん	エポック社	¥6800
	Ⓒ	ガンナック	トンキンハウス	未定
11月				
22日	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
下旬	Ⓒ	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	井手洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	未定
	Ⓒ	パチ夫くん3	ココナッツジャパン	未定

発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	Ⓒ	コンバットゾーン	BPS	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
	Ⓒ	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	いただきストリート	アスキー	未定
	Ⓒ	帝都大戦	ポニーキャニオン販売	未定
	Ⓒ	KAGE	ナツメ	未定
	Ⓒ	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	Ⓒ	株式道場パートII	ヘクト	未定
	Ⓒ	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	Ⓒ	役満天国	任天堂	未定
	Ⓒ	鳳凰伝説	ヒューマン	¥5900(予)
	Ⓒ	ジャックと豆の木	アスミック	未定
	Ⓒ	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
	Ⓒ	千代の富士の大銀杏	フェイス	未定
	Ⓒ	人生劇場II	タイトー	未定
	Ⓒ	ジャングル大帝	タイトー	未定
	Ⓒ	ブラッディ・ウォリアーズ	東映動画	¥6200
	Ⓒ	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン販売	¥6800(予)
	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	未定
	Ⓒ	ロックマン3	カプコン	¥6500
	Ⓒ	ワールドボクシング	T.S.S	未定
	Ⓒ	選抜野球(仮)	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	すごろクエスト	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	アルデンラルデン	タイトー	未定
	Ⓒ	メタルマックス	データーイースト	未定
	Ⓒ	グランドマスター(仮)	バリエ	¥5980
	Ⓒ	バーズテイル	ポニーキャニオン	¥6800
	Ⓒ	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	コナミ	未定
	Ⓒ	パロディウスだ／	コナミ	未定
	Ⓒ	ラグランジュポイント	コナミ	未定
	Ⓒ	狼たちの野望	ジャレコ	未定
	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6000
	Ⓒ	ベースボールファイター	バップ	未定
	Ⓒ	おぼっちゃまくん	テクモ	未定
	Ⓒ	ドラゴンボールZ	バンダイ	未定
	Ⓒ	ルーンマスター	バンダイ	未定
	Ⓒ	ラストハルマゲドン	バンダイ	未定
	Ⓒ	迷宮の達人大迷路	エポック社	未定
	Ⓒ	クロスファイヤー	九娯貿易	未定
	Ⓒ	シルバーサーガ	セタ	未定
	Ⓒ	イースIIIワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	ジョナサンバートン事件簿・邪神の複讐	ジャレコ	未定
	Ⓒ	シャドウブレイン	ポニーキャニオン	¥9800
	Ⓒ	AD & Dヒルズファー	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	おたくの星座	M&M	未定
	Ⓒ	マイライフ・マイラブ	バンプレスト	未定

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月21日	スーパーマリオ4	任天堂	未定
11月21日	F-ZERO	任天堂	未定
11月21日	フライトクラブ	任天堂	未定
年末予定	超魔界村	カプコン	未定
年末予定	ファイナルファイト	カプコン	未定
年末予定	グラディウスIII移植版	コナミ	未定
年末予定	イースIII	東京書籍	未定
未定	R-TYPEII	アイレム	未定
未定	ガデュリン	セタ	未定
未定	ボンバザル	ケムコ	未定
未定	ジェービーン(仮)	CBSソニーグループ	未定
未定	ポッパーズ(仮)	サン電子	未定
未定	ポピュラス	イマジニア	未定
未定	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	シムシティ	任天堂	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月20日	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500※
7月27日	タスマニア物語	ポニーキャニオン販売	¥3090※
7月27日	Dr.マリオ	任天堂	¥2600※
7月31日	パズニック	タイトー	¥3400※
8月2日	石道	アスキー	¥3090※
8月3日	T.M.N.T	コナミ	¥3500※
8月3日	ギャザーズ	ビック東海	未定
8月10日	VSバトラー	ユース	¥3400※
8月24日	パワーミッション	バップ	¥3500※
8月31日	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500※
8月31日	バトルピンポン	クエスト	¥3300※
8月下旬	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090※
8月	キャデラックII	ヘクト	¥3300※
8月	バトルブル	セタ	¥3500※
9月21日	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	¥3400※
9月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
9月中旬	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	ジャレコ	¥3400※
9月下旬	ダックテールス	カプコン	¥3300※
9月下旬	プロレス	ヒューマン	¥3500※
9月下旬	ルナ・ランダー	パック・イン・ビデオ	未定
9月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
9月	サイドポケット	データイースト	¥3300※
9月	銀河	ホット・ビィ	未定
9月	うおーズ	トーワチキ	¥3090※
9月	ベリウス	サミー工業	未定
9月	パラメデス	ホットビィ	¥3300※
9月	対戦型ファミスタ	ナムコ	¥3500※
10月26日	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
10月中旬	ツインビーだ／	コナミ	未定
10月下旬	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
10月	飛龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定
10月	怒りの要塞(仮)	ジャレコ	未定
10月	プリプリ(仮)	サン電子	未定
11月	それ行け／アミーダ君	ココナッツジャパン	未定
11月	ペインターモモピー	シグマ商事	未定
12月	SAGAII	スクウェア	未定
12月	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
12月	石田芳夫の詰め碁パラダイス	ポニーキャニオン販売	¥3400※
12月	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	¥3090※
'91年2月(予)	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン販売	未定
未定	F1ボーイ	アスク講談社	未定
未定	ペンギンBOY	ナツメ	¥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	マジック・エクリプス	コピアシステム	未定
未定	ASTRO RABBY	アイ・ジー・エス	未定
未定	ポケットスタジアム	アトラス	¥3300※
未定	フリーダムファイター	アイ・ジー・エス	未定
未定	ファーステスト・ラップ	バップ	未定
未定	鬼ヶ島パチンコ店(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	パラソルヘンベえ	エポック社	¥3300※
未定	アフターバースト	メサイヤ	¥3000※
未定	ライサンダー	日本物産	未定
未定	ネイビーブルー'90	ユース	未定
未定	GO/GO/TANK	コピアシステム	未定
未定	グレムリン2	サン電子	未定
未定	ヘッドオン	テクモ	未定
未定	ころダイス	キングレコード	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月6日	ラスタンサーガII	タイトー	¥6600(予)
7月6日	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500
7月6日	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
7月6日	最後の忍道	アイレム	¥7000
7月13日	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	¥6800
7月14日	F1サーカス	日本物産	¥6900
7月20日	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800
7月20日	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
7月27日	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	¥5700
7月27日	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	¥5800
7月27日	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	¥10800
7月27日	イメージファイト	アイレム	¥7000
7月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	¥5700
8月9日	ラルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月10日	麻雀悟空スペシャル	サン電子	¥6300
8月24日	マジカルサウルスツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥8700
8月31日	暗黒伝説	ビクター音楽産業	¥6200
8月31日	オペレーションウルフ	NECアベニュー	¥7200
8月上旬	将棋・初段一直線	ホームデータ	¥6700
8月中旬	クラックス	テンゲン	¥5900
8月下旬	ゴモラスピード	UPL	¥6700
8月下旬	ヴァリスIII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
8月下旬	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	¥7500
8月下旬	はにい おん ざ ろおど	フェイス	¥6400
8月	琉球	フェイス	¥5400
8月	地獄めぐり	タイトー	未定
8月	関ヶ原	トンキンハウス	未定
8月	アベンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月14日	ジャックニクラウス・ワールドゴルフツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7800
9月14日	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
9月21日	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月上旬	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	¥6800
9月28日	CD-ROMマガジンULTRA BOX2号	ビクター音楽産業	¥4800
9月上旬	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月中旬	ザ・プロ野球(CD-ROM)	インテック	¥6800(予)
9月中旬	ダライアスプラス	NECアベニュー	¥9800
9月下旬	レギオン(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月下旬	ファイナルブラスター	ナムコ	¥6800(予)
9月下旬	ダイハード	パックインビデオ	未定
9月下旬	バットマン	サン電子	¥6500
9月下旬	アフターバーナーII	NECアベニュー	¥7200
10月上旬	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
10月下旬	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500(予)
10月	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	¥6700
10月	デコボコ伝説(CD-ROM)	日本テレネット	未定
10月	大旋風	NECアベニュー	未定
11月	サイレントデバッカーズ	データイースト	未定
11月	バイオレント(仮)	アイ・ジー・エス	未定
12月	アストラリウス(仮・CD-ROM)	アイ・ジー・エス	未定
12月	マスターオブモンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
未定	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
未定	スプレンディドサーガ	メサイヤ	未定
未定	改造超人シュビビンマン2	メサイヤ	未定
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
未定	SCI	タイトー	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	¥16400
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	図碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	キックボール	メサイヤ	¥6000
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ワンダーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ブリッキー(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	パラソルスター	タイトー	未定
未定	三国志・群雄割拠(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	らんま½(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	It came from the desert(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	トイショップボーイ	ビクター音楽産業	未定
未定	戦国関東三国志	インテック	未定
未定	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	メサイヤ	未定
未定	ワラビー	メサイヤ	未定
未定	ああ女神様	メサイヤ	¥6800
未定	カットビ／宅配くん	トンキンハウス	未定
未定	カダッシュ	タイトー	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月14日	E-SWAT	セガ	¥6000
7月17日	サイバーボール	セガ	¥6000
7月20日	フェリオス	ナムコ	¥5800
7月27日(予)	バットマン	サン電子	¥6500
8月9日	スーパーモナコGP	セガ	¥6000
8月上旬	四天明王	シグマ商事	¥6200
8月下旬	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	¥6000
8月	クラックダウン	セガ	¥6000
8月	ラスタンサーガII	タイトー	未定
9月28日	ヘルファイアー	メサイヤ	¥6800
9月上旬	アクシス	ウルフチーム	¥6800(予)
9月上旬	インセクターX	ホット・ビィ	¥6800
9月下旬	ファットマン	サンリツ電気	¥7800
9月	スペースインベーダー'90	タイトー	未定
9月	ジャンクション	マイクロネット	未定
9月	ゲイングランド	セガ	¥6000
9月	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
9月	クラックス	ナムコ	¥4900(予)
9月	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
9月	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800(予)
10月下旬	モンスターレア	セガ	¥6000
10月	TELTELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
10月	ストライダー飛竜	セガ	未定
10月	レッスルウォー	セガ	¥6000
10月	Vアタック	セガ	¥6000
10月	エアロブラスターズ(仮)	カネコ	¥6000
10月	火激	ホット・ビィ	¥7700
10月	鮫／鮫／鮫／	東亜プラン	¥6500(予)
10月	マスターオブウエポン	タイトー	未定
10月	バーニングフォース	ナムコ	¥5800(予)
11月	スーパーライセンス(仮)	セガ	未定
11月	ダイナマイトデューク	セガ	¥6000
11月	ベルリンの壁(仮)	カネコ	¥5500(予)
11月	ヴァザム	トレコ	未定
11月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6200
12月	シャドーダンサー	セガ	¥6000
12月	三国志・乱世の英雄たち(仮)	セガ	未定
12月	モンスターワールドIII	セガ	未定
12月	スーパー大戦略II(仮)	セガ	未定
12月	スタークルーザー	メサイヤ	¥7000(予)
12月	シーザー	マイクロネット	未定
12月	ぎゅわんぶらぁ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	未定
未定	あっぱれ／実業王	セガ	¥5500
未定	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
未定	レインボーアイランドエキストラバージョン	タイトー	未定
未定	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子第7の警鐘	メサイヤ	未定
未定	レディーホーク(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	アマ・テラス(仮)	講談社経営総研	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング	ヒューマン	未定
未定	XDR	ユニパック	未定
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	グラナダ	ウルフチーム	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	ダライアスII	タイトー	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	究極タイガー	トレコ	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●今号から、新作スケジュール表にスーパーファミコン用ソフトの項目ができました。以下はスーパーファミコン情報／

●任天堂は、本体と同時に3作を発売。「F－ZERO」はカーレースゲーム、「フライトクラブ」は3Dのフライトシミュレーションゲームです。

●カプコンは2作発表。「超魔界村」は完全オリジナル版、「ファイナルファイト」は業務用の移植版。

●「ガデュリン」はパソコンソフト・ビデオ・小説とメディアミックスで展開中。セタがスーパーファミコン版を発売します。ゲーム内容はSFのRPG。

●サン電子「ポッパーズ（仮称）」は、ロボットが主人公のアクションゲーム。

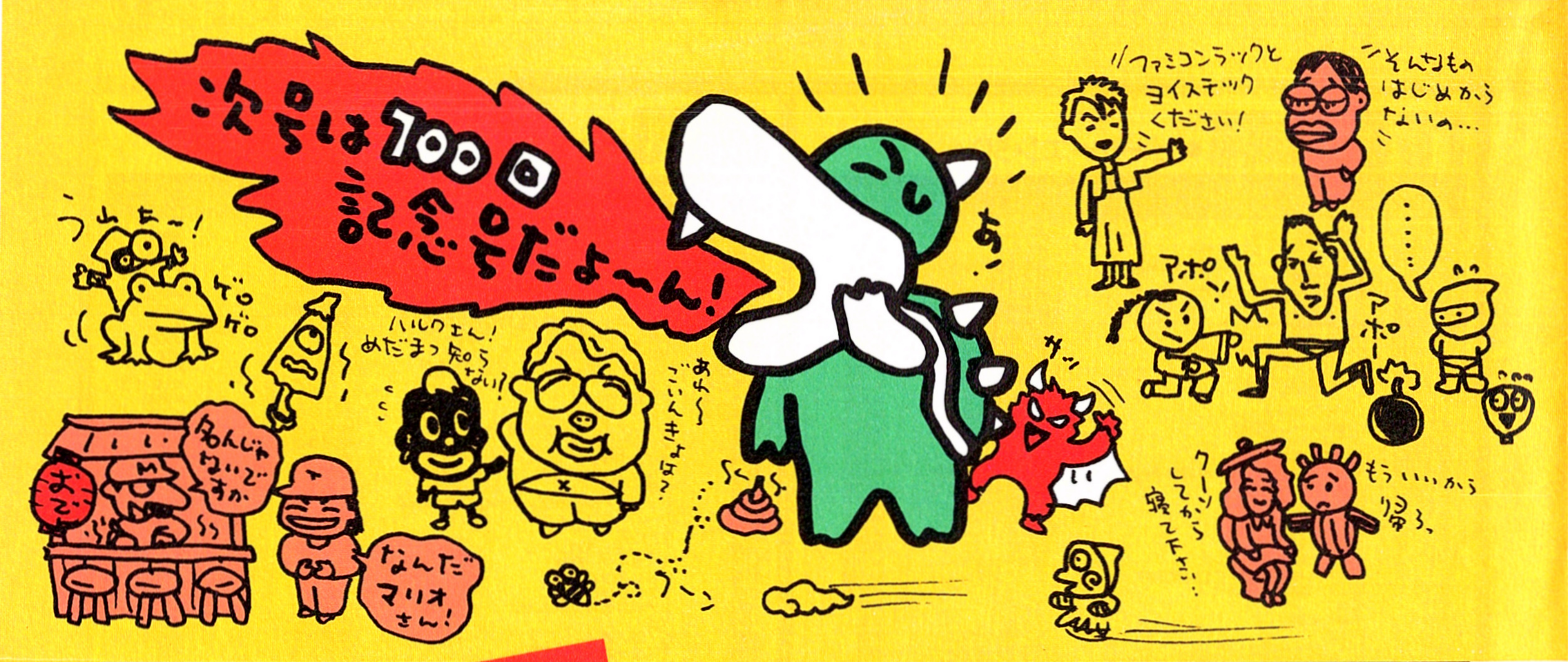
●CBSソニーグループの「ゼリービーン」は若手ゲームクリエイター田尻智氏と有名プログラマー、マーク・フリント氏が製作するアクションゲームです。

●ジャレコはタイトルは未定ですが、リアル志向の野球ゲームを製作中。発売時期は未定です。

●コナミは業務用「グラディウスIII」をスーパーファミコン用に移植しますが、正式タイトルは未定。

●HAL研究所は現在スポーツゲームを開発中。来春発売予定。

●アスキーはスーパーファミコン用ソフトを2作品開発中。RPGとアクションゲームとのことです。



ファミコン必勝本
次号Vol.15
7月20日
金曜日発売!
予価360円(税込)

●いよいよ次号は100号記念の特別企画!! 読んでからのお楽しみだけど、あの幻のスーマリ256ワールドとかバグボーイクラブ究極の傑作集とか、これは絶対見逃せません。それと

とじこみスペシャル S·FC スーパーファミコン完全データ特集!!

この秋の発売決定のS·FC(スーパーファミコン)のすべてを特集!! それに大人気キャプ翼2の完全必勝ガイドもお役に立ちますよー!

次号 100号記念特集号 御期待下さい!!

CALENDER

日	
7/6(金)	ファミコン必勝本Vol.14発売 Ⓒハットリス(B.P.S.)発売 PC スーパースターソルジャー(ハドソン)発売 PC 迷宮のエルフィーネ(日本テレネット)発売 PC 最後の忍道(アイレム)発売 GB 四川省(アイレム)発売
7(土)	
8(日)	
9(月)	
10(火)	
11(水)	
12(木)	
13(金)	Ⓒウィッツ(アテナ)発売 Ⓒダンジョンキッド(クエスト)発売
14(土)	MD サイバーボール(セガ)発売 MD E-SWAT(セガ)発売
15(日)	
16(月)	
17(火)	
18(水)	
19(木)	
20(金)	ファミコン必勝本Vol.15発売 Ⓒキャプテン翼2(テクモ)発売 Ⓒ獣王記(アスミック)発売 Ⓒソルスティス(エピック·ソニー)発売 PC 桃太郎伝説ターボ(ハドソン)発売 PC デビルクラシュ(ナグザット)発売 PC ワールドビーチバレー(I·G·S)発売 MD フェリオス(ナムコ)発売

AFTER THE GAME

●いよいよ次号で100号です。読者のみなさまのおかげです。てな訳で特別企画もたくさん用意してます。期待して下さい。(井)

●スーパーファミコンの取材で京都に行ったおみやげに、「一口おまん」(商品名)を買ってきたら、みんなに喜ばれた。(ヒラ坊)

●次号バグボーイ100号記念で、幻の〝スーパーマリオ256W(ワールド)〟見せちゃいます。あの感動を再び!すごいんだからっ。(あやちゃん)

●「川のぬし釣り」が気に入った。元々釣りが好きなせいもあるが、恋に破れた心には妙にフィットすることに最近気付いた。(根本)

●だいぶ買いやすくなったとはいえ、パソコンの価格はまだまだ高い。ゲーム機なみにならんだろうか。(32bitが欲しいハルク)

●京都旅行後から、毎日家でお茶を立てるようになりました。自己流なので、本を読みながら日々精進しています。(マッキー)

●次号で100号! ちなみに途中から必勝本に来た僕は次号で55号目ぐらいになる計算。こりゃ齢をとるわけだ。(高城)

●突然千葉に引越ししました。幕張に近い所で、とってもいい所です。墓地も近くて、夏はとっても涼しそうだ!? (さくやーま)

ファミコン必勝本
1990年7月20日号
Vol.14

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所
ⒸJICC出版局 1990 雑誌コード 27803-7/20
Printed in Japan



このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)

- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトも続々登場。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

ROM ROM

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

世界初！CD-ROMマガジン出現!!



ULTRABOX
ウルトラボックス創刊号
希望小売価格4,800円(税別)

好評発売中

アドベンチャーあり。データベースあり。アイドルあり。アクションあり。なんでもありのマルチお楽しみソフト、ついに創刊！

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!



ヴァリスIII
ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

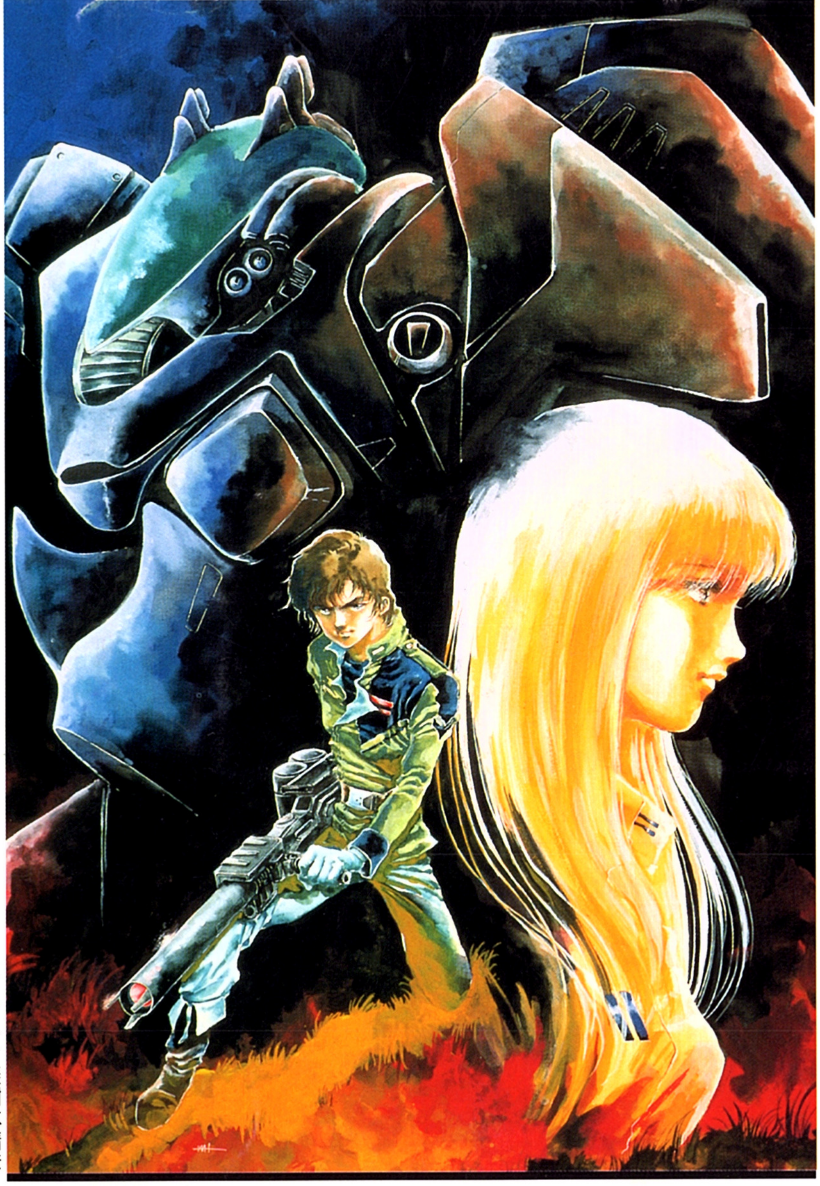
8月下旬発売予定

ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社


待望のアームコントローラー誕生。
そして、今全貌が明らかになる。
Prog
Enter
Center
Select
Start
B
A
POWER GLOVE
PAX
■ファミコンを変える!!
ゲーム実体感150%パックス パワーグローブ効果。
1990年 夏、TVゲームが変わる。アメリカで人気爆発の噂のパックスパワーグローブ、いよいよ日本上陸。これは、米航空宇宙局NASAのデータグローブ 研究の最新テクノロジーから生まれた、近未来メカだ。カラダの動きを的確に信号変換するテクノロジーをTVゲームにとりいれた。今迄ジョイスティックでおこなっていたボタン操作をキミの腕が、そのままコントローラーになってゲームのキャラクターを自由自在に動かせる。肉体とマシンが一体となった、ダイレクトな操作感。まさに三次元ゲームの世界が到来した。こんな興奮、いままでなかった。
予約受付中!
お問い合せ先 東京03-5272-2611・402-4622/大阪06-347-5710
●ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコン必勝本
7月20日号
1990年7月20日発行
第5巻第14号(通巻99号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 360円(本体350円)



イラスト・美樹本晴彦

戦慄のクォータービュー
斜めからの視点「クォータービュー」により、ゲームフィールドが立体的に展開する。

変速するスクロール
低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

ユニット・ダメージ〜火力か機動性か〜
自キャラであるNAPは、ユニットをつけると火力と耐久度が上がり、機動性は下がる。どちらを取るか、戦略が問われる。

マシンコーディネイト
NAPには14個までユニットをつけることができる。様々なユニットを装着し、戦略的にNAPをコーディネートする。

自キャラのパターンは128!!
NAPには128ものパターン数が用意され、滑らかかつ迫力のある動きを表現する。

バリエーション豊かなゲームフィールド
ゲームステージは7面14ステージに及ぶ。変化に富んだ構成はアクション性を高める。

クォーター・ビューの熱き戦場。



2000年代、激化する宇宙兵器は戦争の在り方を変えた。機動兵器NAPの誕生である。軍事国家エルシリアの外人部隊に身を潜める元連邦軍少尉ハワード・ボウイ。今、彼の元に指令が下る。「チーム"アンデッド"に告ぐ。血の軸ブラッディ・アクシスを奪取せよ」終わることのない修羅達の地獄、ボウイにとってそれが全て。狼は駆け抜ける。血塗られた時を…。

FZ戦記 アクシス
AXIS

Game Creative Staff
WOLF TEAM

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795